この本で解けないゲームがスカッと解ける！

ファミコン史に残る名作RPG20本を完全攻略！
エンディング必至の永久保存版超豪華攻略全集!!

イース
ウィザードリィ
ウィザードリィII リルガミンの遺産
貝獣物語
じゃじゃ丸忍法帳
ゼルダの伝説
ディープダンジョンIII 勇士への旅
デジタルデビル物語 女神転生
天地を喰らう

RPG 攻略大全 上巻

RPG

攻略大全 上巻

平成元年11月3日発行（隔週金曜日発行）第5巻第20号（通巻90号）

ファミリーコンピュータ Magazine

No.20特別付録

この本で解けないゲームがスカッと解ける!

ファミコン史に残る名作
RPG20本を完全攻略!
エンディング必至の永久
保存版超豪華攻略全集!!

イース
ウィザードリィ
ウィザードリィII リルガミンの遺産
貝獣物語
じゃじゃ丸忍法帳
ゼルダの伝説
ディープダンジョンIII 勇士への旅
デジタルデビル物語 女神転生
天地を喰らう

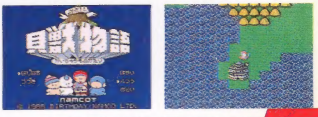
RPG

攻略大全 上巻

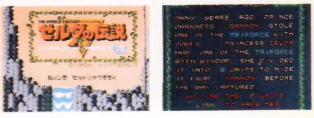
RPG
攻略大全 上巻

●複雑な廃坑のマップ、ダームの塔を完全解説するぞ

●パワーアップしたII、善と悪の迷宮6階全収録



5

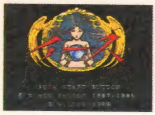


●超難解なダンジョンマップを隅から隅まで解説する

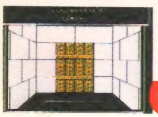
●魔獣合成のやり方と、最終ゾーンをマップ攻略

9

エンディングまで行けなくて
投げてしまったRPGを、
押し入れから取り出すんだ。
マップが複雑で迷ってしまったキミや、
謎が解けなかったキミ。
この本を読めばきっとエンディングを見られる。
再びクリアに挑戦しよう。

1  イース 4

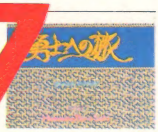
ウィザードリィ2 ●地下10階までマップを完全収録。ワードナは近い！ 8


3 ウィザードリィII リルガミンの遺産 12

●どの勇者から始めても、最後まで必ず行ける完全攻略法 貝獣物語4 16

じゃじゃ丸忍法帳 ●最後の難関、第4章までのポイントをすべて紹介！ 22

●裏も表もレベル9まで全ての迷宮マップ掲載だ 6 ゼルダの伝説 26

ディープダンジョンIII 勇士への旅 7 

32

8 デジタルデビル物語 女神転生

38

天地を喰らう ●全武将の完全リストと、8章分のシナリオを完全攻略だ 44

RPG

攻略大全 下巻

11月2日発売

ファミマガNo.21の別冊付録だ！

●ドラゴンクエスト●ドラゴンクエストII悪霊の神々●ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…●ドラゴンボール大魔王復活●ファイナルファンタジー●ファイナルファンタジーII●ファミコンジャンプ英雄列伝●桃太郎伝説●ラサール石井のチャイルズクエスト●リンクの冒険●ワルキューレの冒険時の鍵伝説

下巻では『ドラクエ』や『F.F.』などのビッグゲームが次々と登場！ ページ数もグンと『パワーアップして全11本のRPGを完全攻略する。どうご期待っ!!

RPG 攻略大全

1 イース

エステリアを襲うすべての謎を解き明かせ!!

YS

ビクター音楽産業
1988年8月26日発売
アクションRPG
6200円(税別)

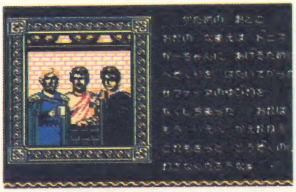
続編であるイースIIの発売が決定している現在、まだイースをクリアしていない人にイースIIのソフトを買う権利はない。この記事を読みただちにエンディングに到達せよ!!

サラの言葉がアドルの目的に…。そしてゼピック村へ

ミネアの町

冒険のスタート地点であるミネアの町だ。まず気になるのがオーマンの酒場にいるドニスの話。かーちゃんにあげるために買った指輪をなくしたというのだ。噂ではピムの取引所で売られているらしい。必ず取り戻してあげたい。また、町外れにある占いの店のサラに会うと、このゲームの目的である6冊のイースの本について語ってくれる。そしてサラはゼピック村にいるジェバに会ってくれというのだ。

イースの本について語るサラ



悩みを打ち明けるドニス

ゼピック村

サラのいった通りジェバに会ってみよう。ジェバはすべて分かったような顔をして、神殿の鍵を渡してくれる。これで次の行き先が分かるはずだ。それから村長の頼み事も忘れずに…。

草原を渡ってゼピック村へ行こう

神殿の鍵を渡してくれるジェバ

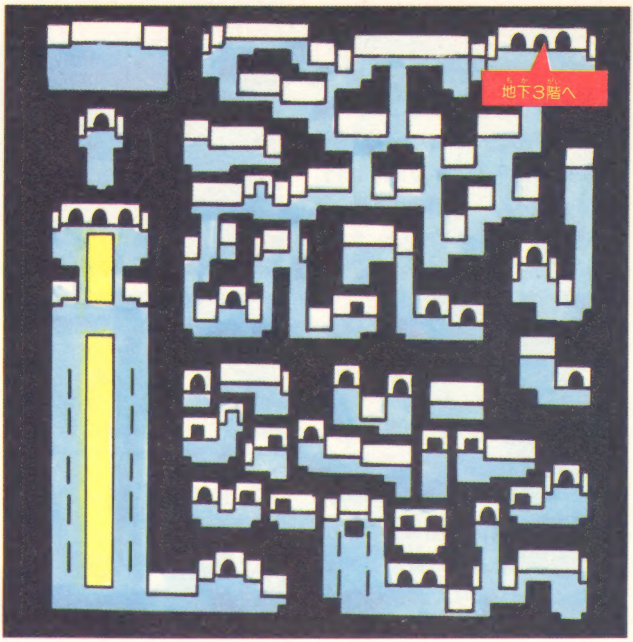
もちろん頼みを聞いてあげよう

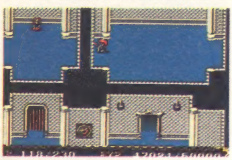
エステリアの国全景

神殿に捕らわれているフィーナを救い、地下4階のボスを目指せ!!

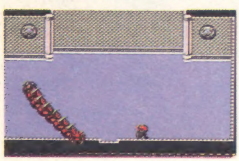
地下4階

魔物の巣と化している神殿だが、地下1階～3階までは割と楽に進める。しかし地下4階には女神像を使ってのワープがあるので宝箱の取りこぼしに注意しよう。それから地下2階に捕らわれている女の子は必ず救い出せ。牢屋の鍵は神殿内にある。





●女の子が捕らわれている



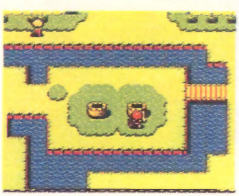
●神殿最後のボス、ークティルガー

ただの草原ではない。隠されているすべての秘密を明かせ!!

泉を守るフレア

神殿の謎をすべて解明したら、今度は草原全体を探索してみよう。すると、小さな泉からフレアが現れてどこかにサラナの杖があるというのだ。杖を見つけ出して、もう一度彼女に会うと、また別な所を探せといわれる。

●サラナの杖が盗まれたという

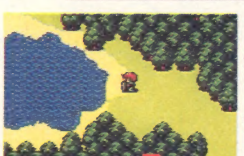


●町の中心にある井戸に何かありそうだ

●アドルに力を貸す森の精。フレアのことを知っている

木々に囲まれた場所

泉を守るフレアの話によると、別な所というのは木々に囲まれた場所らしい。草原全体で木々に囲まれている場所といえばあそこしかないとすぐ気がついた人はかなりの冒険者とみた。わからない人もエステリアの全景マップを見れば必ず分かるはずだ。そして歩き回った結果、廃坑への道が開けるのだ。



●この池さえなければ通れるのだが

●やった!! これで廃坑に行けるぞ

©日本ファルコム／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

聖なる文字の秘密を探り、左の廃坑へ突入せよ

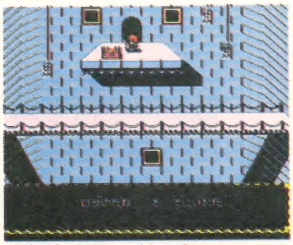
右の廃坑

2つ並んだ廃坑のうち左側へは入れない。どうやら右側にその秘密があるらしい。中に入ると奥には聖なる文字があり「朽ちたる扉入り、攻撃の手‥　」。これがキーワードらしい。そういえばミネアの町に…。

どうしても左の廃坑には入れない

左の廃坑

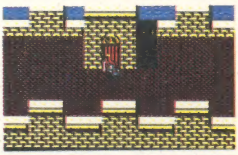
右の廃坑に敵は出現しないが左の廃坑には強力な敵が多数出現する。とにかくこまめにセーブすることがポイントだ。



廃坑でロダの種を見つけた

聖なる文字をしっかり覚えよう

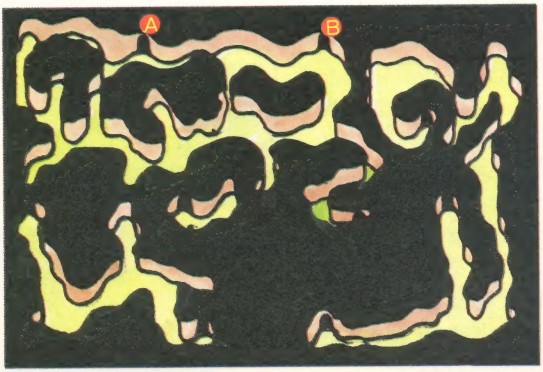
壁にある入口がかなりあやしい



これで廃坑の封印はとけている

弟の足元に剣が眠っているだって!!

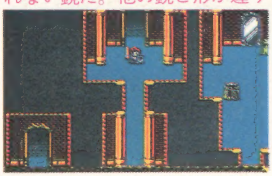
この剣がないと廃坑のボスは倒せないのだ



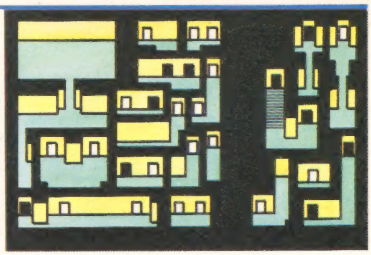
ダームの塔の超難解な鏡の間をマップで大公開!! ラストは近い

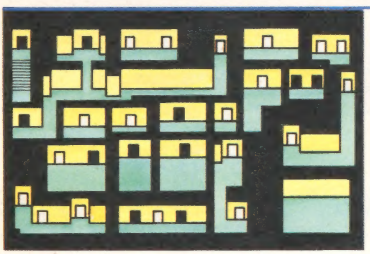
地上13階

13階へやってきたが通路の向こう側に見える鏡のある所に行く事ができない。アイテムがあれば行けると思ったがその気配もない。ちなみにこの階の右上にある鏡にはなぜか入れない。



○アドルの右側に見えるのが入れない鏡だ。他の鏡と形が違う





○行き止まりの部屋で突然床が割れ、13階に落ちてしまうのだ

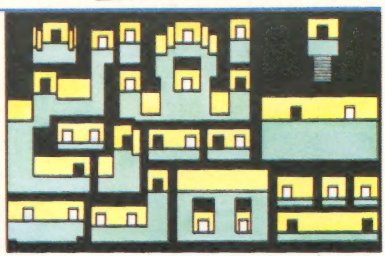
地上14階

14階にも同じような鏡の部屋がいくつもある。何度もワープした後、一方通行らしい鏡のない部屋に出た。ハマッたのかと前へ出たら突然床が割れ13階の左上の部屋に落ちてしまうのだ。

地上21階

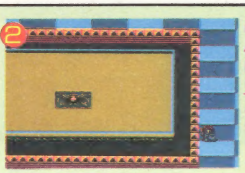
21階は13階、14階と同じようなワープルームなのだがここを越えるといよいよダルク=ファクトのいる最上階へ行けるのだ。しかし、例によってデカキャラがアドルの行く手をはばむ。

○最後のボスキャラ、リファンガイ。はっきりいって強い

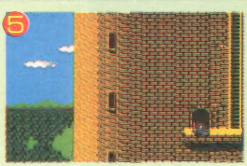


いよいよ最後の戦い

最初に出てくるダルク=ファクト、実は分身なのだ。こいつを倒すと得られるアイテムで、あの入れなかった13階の鏡に入れるようになるのだ。ここから塔の外に出てハシゴを登ると入口が見えてくる。ここに入ればいよいよクライマックスだ!!

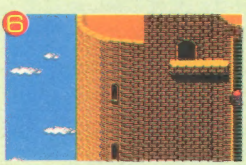


○イースの紋章が中心に見える

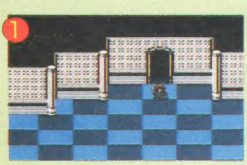


○ダームの塔の外に出てきたぞ

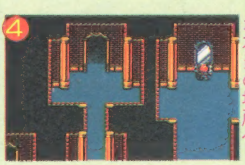
○分身のダルク=ファクト。一セ者



○ハシゴを登っていくと入口が:



○BGMがとてもいい雰囲気なのだ



○入れなかった鏡が本当の場所へ

○真のダルク=ファクト登場!!

"元祖RPG"をマップ中心に攻略するぞ！

ウィザードリィ

—狂王の試練場— PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD

WIZARDLY

アスキー
1987年12月22日発売
ダンジョン型 RPG
5800円（税別）

難易度バツグンに高いウィザードリィシリーズの一番の難関はやはりダンジョンの構造。マッピング嫌いのRPGファンに贈る愛のフロアー別ダンジョンマップ要所大公開。

クリアの最短手順を徹底分析！

「難しい。とにかく面倒だ」という理由で、このゲームを敬遠していた人も多いはず。しかし、実はその難しさが面白さのエッセンスでもあるんだ。

ここでは、クリアの手前までキミ達を導くのだけど、その後もプレイを続ける自分の姿が・・。

○不気味な3Dダンジョンが舞台だ

◎アイテムの魅力

クリア後もプレイヤーを迷宮の中へ引きずり込む原因の1つに、アイテム発掘の楽しみがある。ゲームをプレイする目的が「打倒ワードナ」から「究極のアイテムコレクター」へと変化する。これは「ウィザードリィ中毒」の初期症状の段階だ。

○良質のアイテムを求めて旅は続く

◎死の恐怖

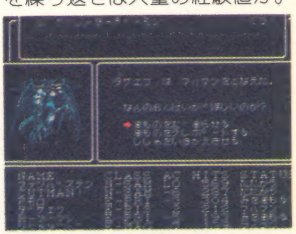
ほかのRPGと決定的に違うところは「死んでしまったキャラは二度と復活できないこともある」というシステムだ。

精魂込めて育て上げたキャラがこの世から消えてしまったときの悲しさは、まことに耐えがたいものである。

○全滅してしまうと悲惨だ。死体回収へ別のキャラを育てるハメに

◎経験値稼ぎ

強敵グレーターデーモンで大量の経験値が得られるのを知っているかな？ まず、ハマン・マハマンの「魔物を黙らせる」を選ぶ。すると、その戦闘中の敵は魔法が使えなくなるので、仲間を呼ばせては殺すということを繰り返せば大量の経験値が。



○いわゆる「グレーターデーモン稼ぎ」と呼ばれている技だ

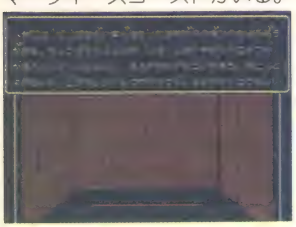
マップの記号

上り階段	下り階段	エレベーター
扉	一方通行	回転床
落とし穴	メッセージ	
Aへワープ	Aからワープ	
ダークゾーン	アイテムが必要な場所	

©Andrew Greenberg, Inc. Robert Woodhead,Inc. and Sir-Tech Software Inc. All rights reserved ASCII CORP

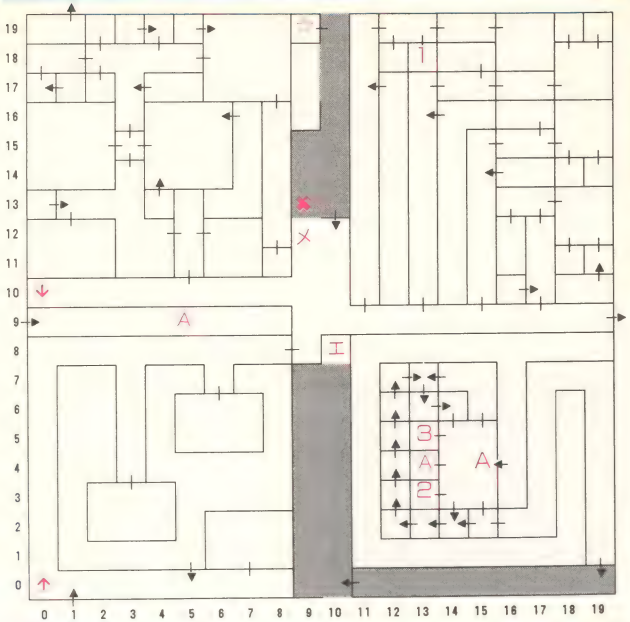
地下1F

最初は地道にレベル上げ。傷ついては宿に戻るを繰り返そう。遠出ができるようになったら、銀のカギを取りに行こう。お次は青銅のカギなんだけど、城までの帰り道が長いうえに、迷うと恐いダークゾーンを通らなければならないので、レベル5ぐらいまで我慢したほうがいいかも。(13、5)にはこの階最強のマーフィーズゴーストがいる。



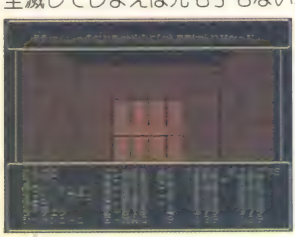
ビクビクしているだけではダメ

1．銀のカギ　2．青銅のカギ　3．マーフィーズゴースト
※．城へワープ　✖．金のカギが必要



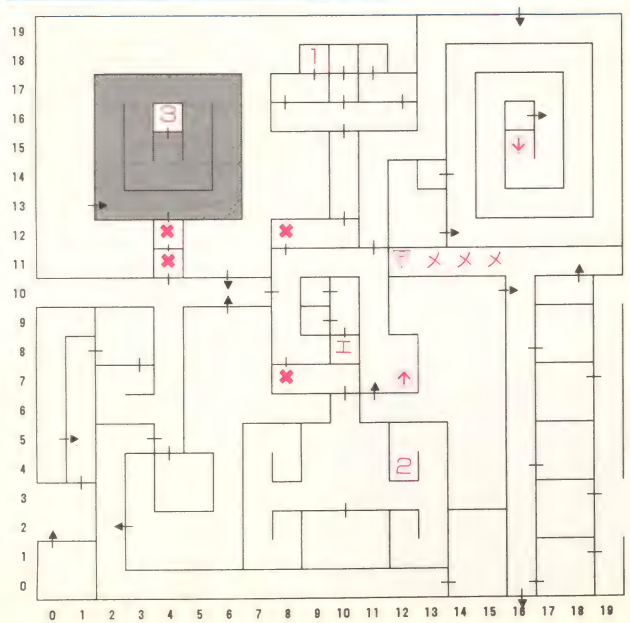
地下2F

この階の最終目標は、金のカギを手に入れることだ。地下1階から降りて、熊と蛙の置物を取れば、金のカギへの道が開ける。金のカギは、ダークゾーンの奥に眠っているので、闇の中で進むときは慎重に、ほかには、この階に入る頃からは是非とも毒消しを用意しておきたい。せっかく金のカギを手に入れても全滅してしまえば元も子もない。



決められたアイテムがないと

1．熊の置物　2．蛙の置物　3．金のカギ　✖．(8、12)要銀のカギ
(8、7)要青銅のカギ　(4、12)要蛙の置物　(4、11)要熊の置物



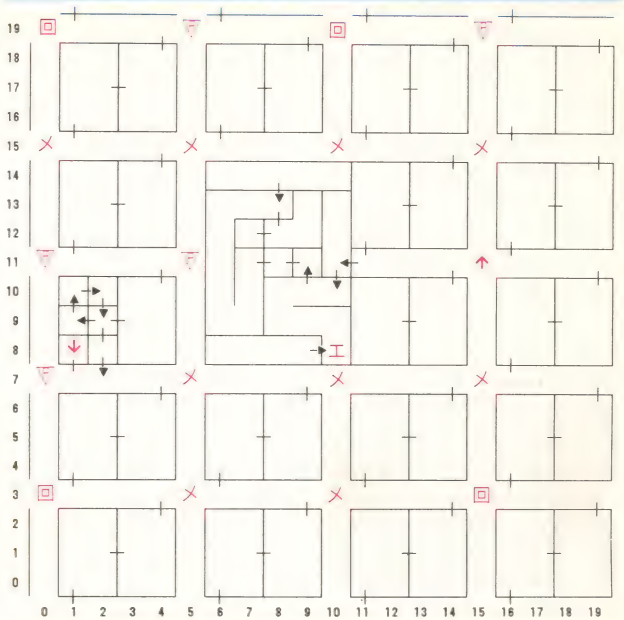
※マップは上が北側です。座標の数字は(東、北)を示しています

地下3F

ここは取るべきアイテムが無く、迷い易い構造のうえに、回転床や落とし穴とイヤな仕掛けも少なくない。唯一頼りになるかと思いきや、メッセージはウソだらけときたもんだ。腕試しにのぞいてみるのもいいけれど、もう金のカギを持っていると思うので、エレベーターを利用して4Fに降りたほうが手っ取り早いだろう。

●落とし穴にハマると非常に痛い

※回転床の上に来ると、どちらの方向へ向くかは決まっていないので、迷いたくなければデュマピックのお世話になろう

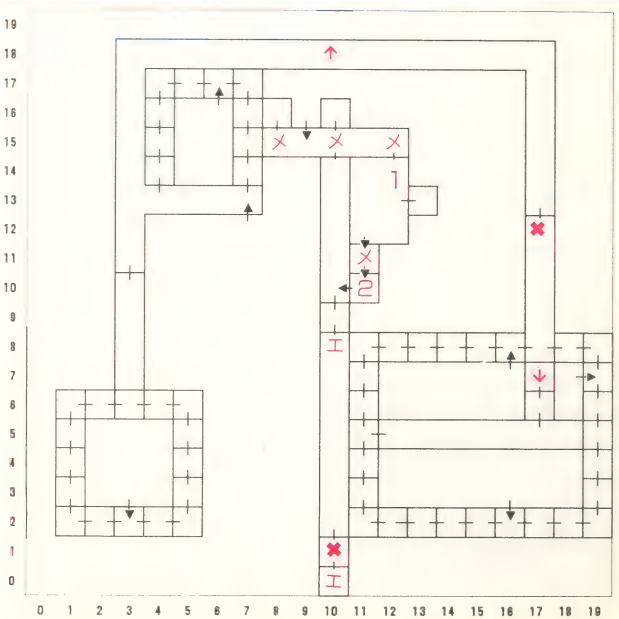


地下4F

目的はブルーリボン。しかしそこまでの道のりは、前半のヤマ場ともいえる難所が待ち受けている。モンスター配備センターだ。レベル7のファイターにメイジ、そしてハイプリーストが各2人ずつ。おまけにハイニンジャが1人という編成だ。レベル10ぐらいまでは足を踏み入れないように。ブルーリボンを手にしたら9Fへまっしぐら。

●ブルーリボンのために戦え！

1　モンスター配備センター　2　ブルーリボン
✖(17、12)　要熊の置物　✖(10、1)　要ブルーリボン



地下9F

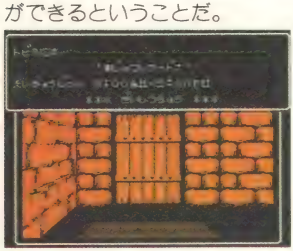
地下5～8Fは行かなくてもクリアできる。キャラが十分に成長してから自分でマッピングに挑戦してみてはどうかな？

この階では、地下10Fのモンスターと互角に戦えるようになるために、良質のアイテム探しとレベルアップに励もう。シュートで下に降りることはできるけど、レベル13ぐらいまでは行かないほうが身のためだ。

●地下10階への通路はここだけ

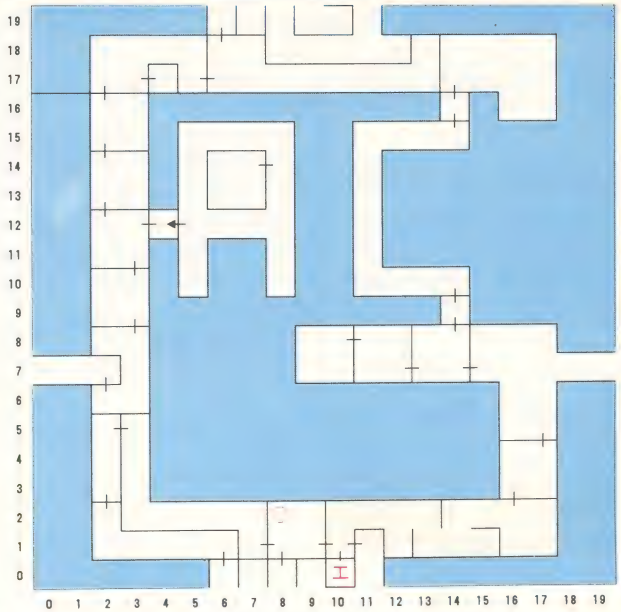
地下10F

とうとう最下層の地下10Fだ。シュートで降りた地点から、ワードナの玄室までは、合計6回ワープしなければたどり着けないようになっている。各エリアとも、扉から入ってすぐ右隣りへ移動すれば、この階の最初の地点へ戻されることになる。逆にいえば、それ以外のところをウロついていれば先へ進むことができるということだ。

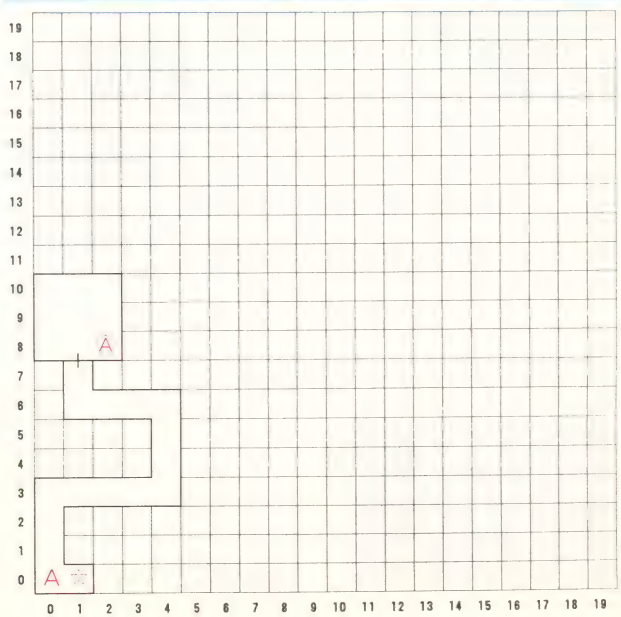


●この扉を開けるとワードナ

○ シュート入口。10階の(0、0)へ
● 地下1階の(0、5)へワープ



→ 城へワープ ※10階ではテュマビックが使えないので、マッピングは難しいか、真上の地下1階へマロールすれば、座標がわかるよ



※マップは上が北側です。座標の数字は(東、北)を示しています

RPG 攻略大全 3

ロールプレイングゲーム だい だん こうりゃく
3Dダンジョン RPGの第2弾を攻略！

ウィザードリィII
—リルガミンの遺産—
LEGACY OF LLYLGAMYN

WIZARDLY II

アスキー
1989年2月21日発売
ダンジョン型 RPG
6500円（税別）

悪と正義、2つの性格のパーティが手を組んで山頂の宝珠を目指す。ウィザードリィ第2弾は全6フロアのダンジョン、ワナ有り宝有りのマップが一目でわかる全面大攻略！

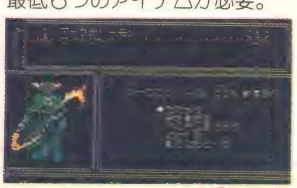
最上階6Fまでのダンジョンを紹介

6Fの神秘の宝珠を手に入れるため、善・悪のパーティがそれぞれのフロアで謎を解くため活躍する。Iとは違い、善悪両方のパーティが必要で6階までの全フロアに必需アイテムが隠されていて多忙な旅になりそうだ。全てのフロアを紹介する。

善悪のパーティ同士が協力して進む

◎宝珠のある6Fへ

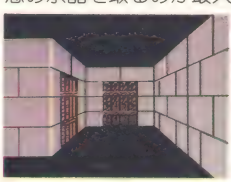
ウィザードリィIIの最終目的はダンジョンの奥にひそむボスキャラを倒すことではない。だからキャラの強さよりいかにアイテムを利用するかが大切だ。6Fの宝珠を手にするためには、最低6つのアイテムが必要。



6FはモンスターCも猛者ぞろい

◎善のパーティの場合

善のパーティの任務は1・2・4・6Fでのアイテムさがし。特に2・4Fで通行手形的なアイテム、空気の魔除け・大地の杖などを手に入れておくこと。悪の水晶を取るのが最大目的。



善のフロアにくらべて攻略しやすい

性格ちがいのフロアでは追い返される

◎悪のパーティの場合

1・3・5・6Fでの行動が可能な悪のパーティは、3・5Fでのアイテムさがしが目的となる。通行手形アイテムの聖水と炎の杖を手に入れる。炎の杖は善のパーティに、空気の魔除けは悪のパーティにとって必要なもの、取ったらもったいぶらずに対のパーティにあずけよう。

性格はワルても世のために戦う

マップの記号

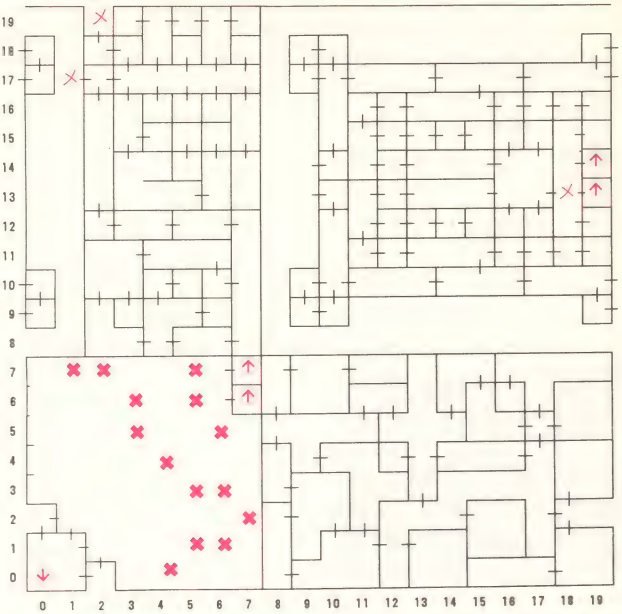
上り階段	下り階段	エレベーター
扉	一方通行	落とし穴
Aへワープ	Aからワープ	
メッセージ	アイテムが必要な場所	
ダークゾーン	シュート入口	

C Andrew Greenberg, Inc. Robert Woodhead, Inc. and Sir-Tech Software Inc. All rights reserved・ASCII CORP

1F（善・中立・悪）

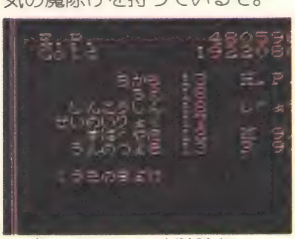
1Fを探索し、2Fまたは3Fへ進むのにはレベル7ぐらいは必要だ。上への階段があるのはハイセルコア率いる海賊の要塞の中。そしてその要塞の周囲にはモートモンスターという最初のフロアにしては強すぎるモンスターが現れ、最低2回は戦わなくてはならない。必ず同じ場所に出るのである程度強くなれば経験値稼ぎのカモにはなる。また要塞のいたるところに敵の出現地点があって、たいてい宝箱を残していくので序盤はアセらずレベルアップと貯金にはげもう。一度4Fまで進んでビンづめの船を取ると、この階にある4・5Fへの直通階段が使えるようになる。少しの辛抱だ。

✖．要ビンづめの船　↑(7、7)：4Fへ　↑(7、6)．5Fへ
↑(19、14)　3Fへ　↑(19、13)：2F　※階段の選択に注意



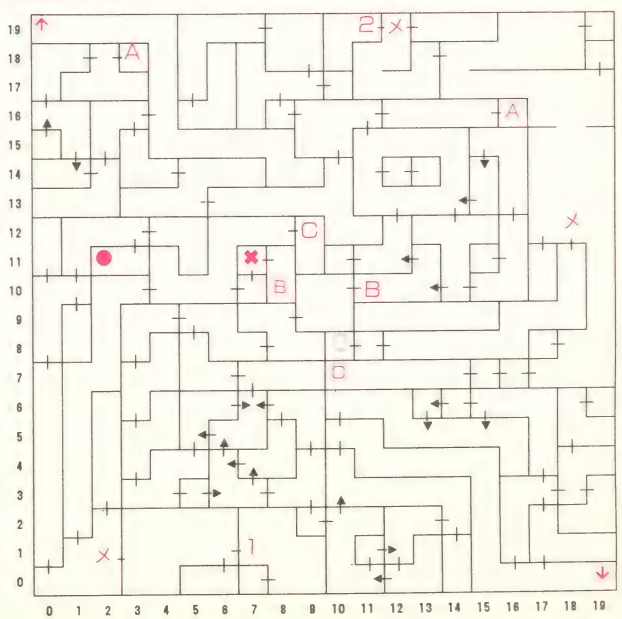
2F（善・中立）

1Fから上がってくると何もないただのフロアだが、4Fへ行ってシュートしてくるとこの階のメインイベントになるポレのいる部屋へのルートにつながる。ポレは最強の呪文を使って攻撃してくるが、要はヤツが魔法を使う前に倒してしまえばいいのだ。HPが低いのでわりと楽に倒せるだろう。ポレは空気の魔除けを持っているぞ。



✪使うとダルトの魔法効果もある

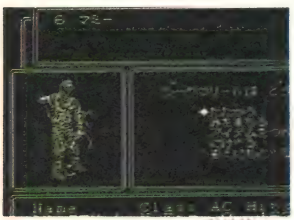
✖．要大地の杖　1　大地の杖、2　空気の魔除け、ポレが守る
●　シュート、4Fから



※マップは上が北側です。座標の数字は(東、北)を示しています

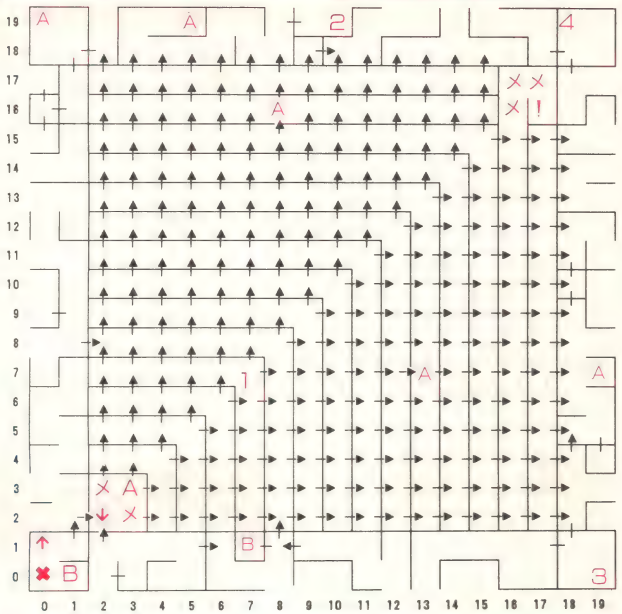
3F（中立・悪）

１Ｆから上ってきたとき、このフロアは巨大な広間にしか見えない。が、一歩進むごとに壁ができて後戻りできなくなり、得体の知れない恐怖をそそられる場所だ。また一歩間違うと石の中に突っ込んでしまうというつれしくないワナもある。嫌なことずくめのフロアだが必需アイテム聖水は３Ｆにしかないのだ。使うとディアルの効果。



⬆マミーのドレインには超要注意

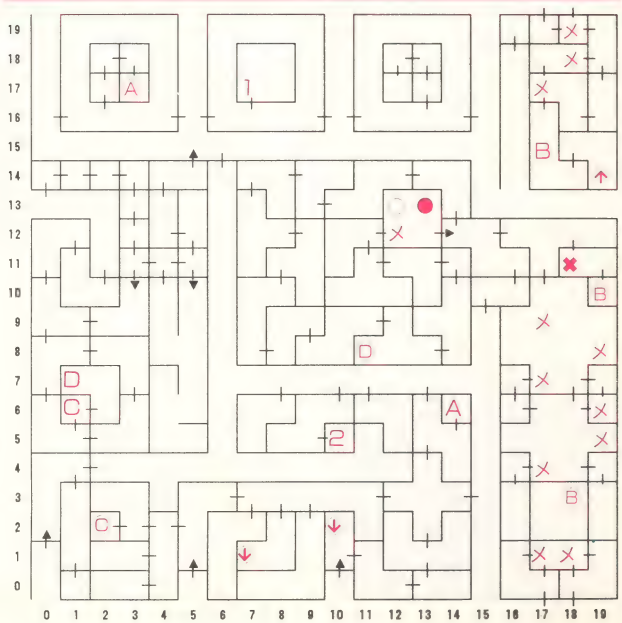
１：金のメダリオン、段平と交換　２：聖水、金のメダリオンと交換
３・４：アブドルタクシー、2500GPで城へ帰還　！：ワナ



4F（善・中立）

このフロアではやることが山ほどある。簡単なことではビンづめの船を手に入れること。モンスターの宝箱にけっこう入っているのであまり苦労はない。またシュートを使って２Ｆへ行かなければならない。シュートの部屋への道のりは長いのでパッチリレベルを上げておこう。強い武器や防具もこのフロアでそろえることが可能だ。キャラの強さに自信がついたら悪の水晶を取りに行こう。デルフというモンスターが守っている。石化を使い、強い。水晶を取ると６Ｆへ行くことができるようになる。５Ｆの炎の杖を持っていれば敵の出現地帯を通らず上りの階段へワープできるのだ。

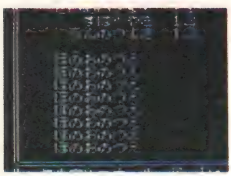
１　悪の水晶　２　マヒの泉、先頭がマヒ　●：シュート、2Fから
メ：要炎の杖　⬇(7、1)　1Fへ　⬇(10、2)　2Fへ



5F（中立・悪）

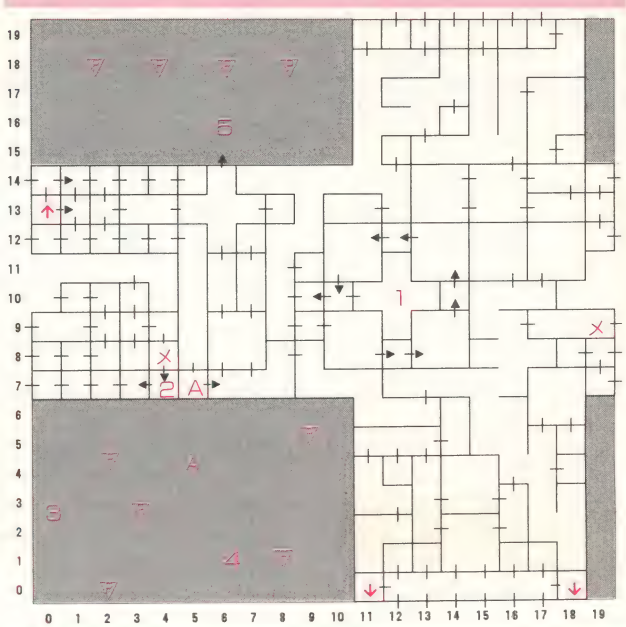
エンジェルが守る善の水晶を手に入れるのが中心。また1万2500GPで炎の杖を何本でも買える部屋がある。このフロアは4Fのようにピンづめの船と強力な武器・防具が手に入る。しかも経験値の高い敵がウヨウヨ。レベル上げにいい。

○天使だろうが敵は敵。覚悟なさい



○炎の杖は持てるだけ買えるんだよ

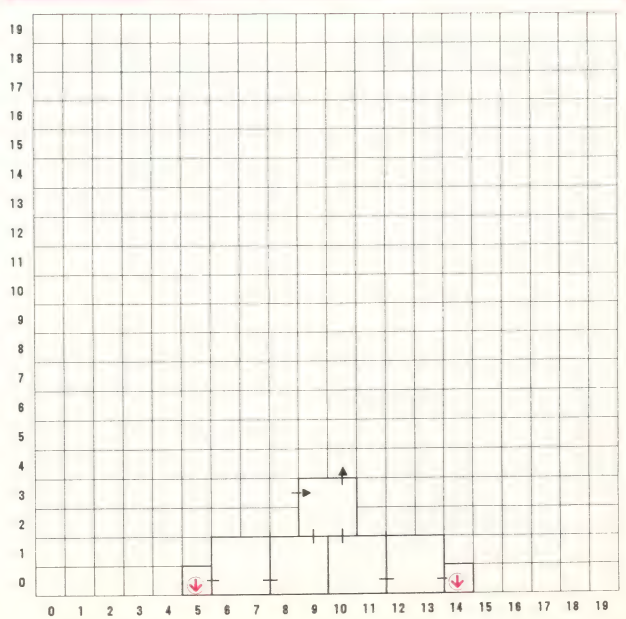
1：善の水晶、エンジェル　2：炎の杖、買入　×：要空気の魔除け
3〜5：タクシー　↓(11、0)：3Fへ　↓(18、0)：1Fへ



6F（善・中立・悪）

最上階。ここまでくれば宝珠の部屋まであと少し。このフロアでの最大の難関はル'ケブレスの部屋。この竜とは何があっても戦ってはいけない。あるアイテムを持つパーティのみ、この部屋を無傷で通過できるのだ。あるアイテムとはどこかで拾ってくるものではなく手持ちのアイテムを組み合わせることで作れるものなのだ。ペアになってるアイテムをキャラクタに使わせてみよう。1人が失敗しても別のキャラでまたためしてみること。上手くル'ケブレスの部屋を出たらいよいよ宝珠さがしだ。ときどきニセモノをつかまされたりするので選択は慎重に。街へ帰ればエンディングだ。

↓(5、0)　4Fへ　↓(14、0)　5Fへ　※ルケブレスの部屋を抜けるとデュマピック・マロールの呪文は効かない



※マップは上が北側です。座標の数字は(東、北)を示しています

RPG
攻略大全
4

1人＋3匹の貝獣が平和のために立ち上がる

貝獣物語

SHELL SAURS STORY

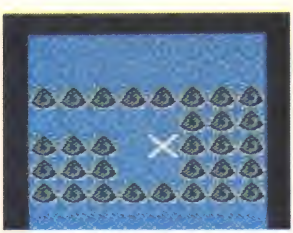
ナムコ
1988年11月18日発売
フィールド型RPG
5500円（税別）

平和なシェルドラドに暗黒の闇より大魔王が蘇った。この危機を救うため、4つの貝を持つ勇者達がそれぞれ旅立つ。勇者達の合流から打倒ファットバジャーまでを完全攻略。

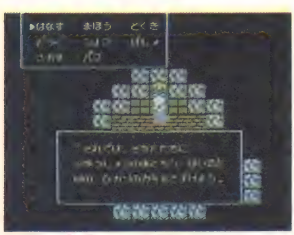
まずはシェルドラドで宝物を探しだそう!!

❶火の貝の少年の宝

火の貝の勇者は、マイヨーの城からスタート。まずコリコットおばばのほこらへ行き地図をもらい、次にバロの神殿へ行きおぼうさんに水筒をあげると、時空リングのありかが分かる。ボートかブカシップが手に入ったら取りに行こう。



❶火の貝の勇者の心の石と引きかえにもらった1の地図



❶の地図は、時空リングのありかを示していたのであった

❷ポヨンの宝

ポヨンはバンデルベルデの城からスタート。まずはマージおばばのほこらへ行き、地図をもらい、アライの神殿でおぼうさんに水筒をあげて、クインソードのありかを知る。ちなみにクインソードは装備することはできないよ。

❷ポヨンの心の石と引きかえにもらった3の地図

❸の地図は、クインソードのありかを示していたのであった

❸クピクピ ❹バブの宝

ローラン城のクピクピとレハレッタ城のバブも、それぞれ城の近くのおばばのほこらへ行き、次に神殿へ行き、おぼうさんに水筒をあげると、クピクピは天の巻、バブは地の巻のありかが分かる。この2つの巻物が揃ったら本格的な冒険が始まるぞ。

❷クピクピの2の地図は、天の巻のありかを示している

❹バブの4の地図は、地の巻のありかを示している

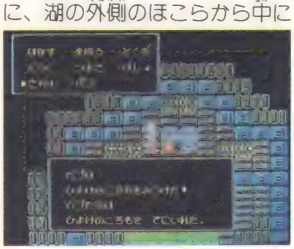
©BIRTHDAY／NAMCO LTD.

シェルドラド完全マップ

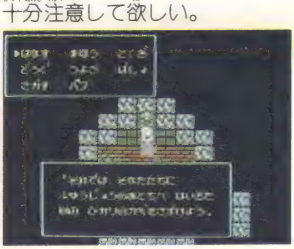
地図中の番号は記事見出しの番号に対応しています

❺光の鍵を探せ

光の鍵は浮遊城へ行くための大切な鍵。これを手に入れるには、天の巻と地の巻の2本をパタンタのずっと東にあるヨーダダおばばのほこらに持って行かなければならない。そのためには、マグマ砂漠を通るためのひよけの衣が必要。さらにはひよけの衣をとるためのゴールドキーも必要だ。ゴールドキーは、フィダンの町内で右のほうへボートで行き、男に水筒をあげれば手に入る。ひよけの衣は、ゴビの町の北の輸送機の落ちた湖に、湖の外側のほこらから中に入って取りに行こう。ちなみにひよけの衣の入っている宝箱の前には、こうもり男がいるので十分注意して欲しい。



❶ひよけの衣がないと、マグマ砂漠は歩けない



❷苦労の末、光の鍵を手に入れた。これで、跡地へ入れる

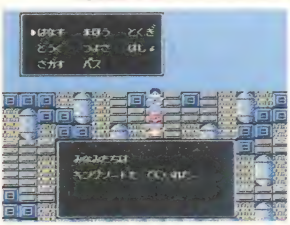
⑥プカシップを探せ

ボートを手に入れたら、4人乗りのプカシップを手に入れよう。まずはボートで浮島に落ちているくじらのひげを拾う。次にラーナルの町で早口おばばに会い、早口メダルをもらう。そしてローラン城をボートで南下し、黒いところでくじらのひげを使うと、モビービックが出現。倒して中に入ると、入手できる。

くじらのひげを使うと、モビービックがでてきた。結構強いがプカシップのためにがんばろう

⑦キングソードを探せ

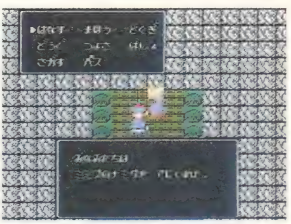
キングソードは天空の城で、1人のエスパーに守られている。これを手に入れるには、浮遊城の跡地で火の貝の勇者の宝、時空リングを使う。すると天から光が火の貝の勇者達を天空の城へと導いてくれる。あとはエスパーと話をすれば、キングソードが手に入る。ちなみにキングソードも装備するものではない。



光の鍵で跡地に入って、中央の黄色い場所で時空リングを使い空へ、そこにはキングソードが

⑧ミミズの涙を探せ

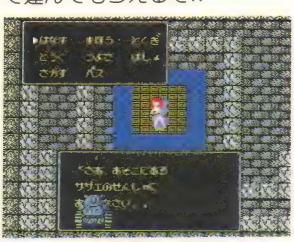
ファットバジャーの城へ行くには、人魚の助けが必要。そのためには、ミミズの涙というアイテムが必要になる。これはマグマ砂漠のピクシーのほこらの中にあるので、ひよけの衣を着て進もう。ほこらに入りピクシーに会い、このときキングソードとクイーンソードを持っていれば、ミミズの涙をもらえる。



ミミズの涙は人魚の落とし物なのです。ちゃーんと、届けてあげないとゲームが終わらない

⑨さざえの戦車を探せ

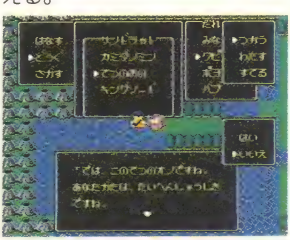
ミミズの涙を手に入れたら、北の村ポッサラのしゅう長にもらったダゴンの鍵を使い人魚のほこらへ入り、人魚の隣にいるダゴンと戦う。かなり強いので気を引きしめていこう。ダゴンを倒したら、人魚と話をしてミミズの涙を渡そう。するとファットバジャー城へサザエの戦車で運んでもらえるぞ!!



タゴンに結婚を迫られ幽閉されていた人魚を助け、ミミズの涙を渡すと、彼女の協力を得られる

⑩大地の杖を探せ

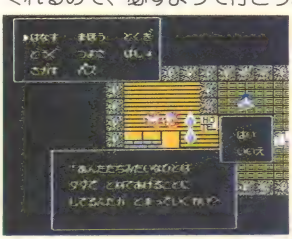
サザエの戦車を降りたら、フェアリー湖へ進みローチエの城で水筒と引きかえにもらった鉄のオノを湖の岬の先で使う。すると天女が出現してくる。ここで天女が、投げ込んだオノが、どんなオノだったか質問してくるので、正直に鉄のオノだと答えると、大地の杖を天女にもらえる。



フェアリー湖の岬の先で鉄のオノを投げこむと、童話であったような場面が。人間正直でないとね

⑪無料の宿屋を探せ

ファットバジャー城へ行くためのすべてのアイテムが揃ったとき、勇者達の体力はかなり減ってしまっているはずだ。このまま城へ向かったのでは、途中で出現する悪魔のわなを切り抜けることはできないだろう。そこで、湖の北東へ進みほこらに入ると、無料で体力を回復してくれるので、必ずよって行こう。



ファットバジャーの城へ入るための「あくまのわな」。敵はツヨイ。体力は必ず回復して行こう

大魔王ファットバジャーの城を攻略

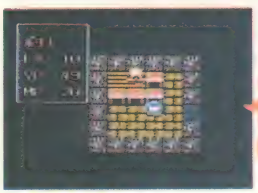
⑫大地の杖で潜入

さあ、いよいよファットバジャー城へ進入だ!!　⑪の宿屋から北東へ進み、岩山を1つ破壊して城へ入れる場所へ進み、そこで大地の杖を使うのだ。

Aさあ、気を引きしめてファットバジャーの城へ行こう!!

A・B・C・D合流!!

ファットバジャー城へ入り、進んでいくと落とし穴に落ちて1人と3匹はバラバラの位置に飛ばされてしまう。まずは、彼らを合流させるのが、城内でする一番初めの仕事だ!!　城内の敵は凄く強いので弱いキャラは1人でウロウロしてはいけない。



Aポヨン

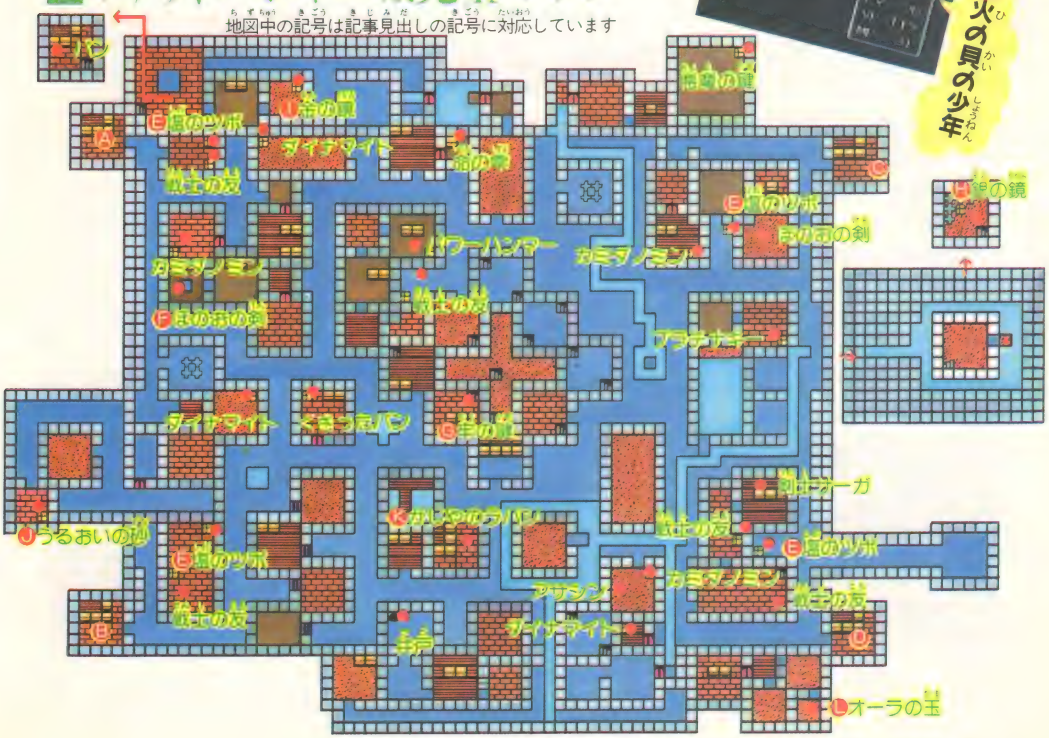
Bクピクピ

Cバブ

D火の貝の少年

ファットバジャー城完全マップ

地図中の記号は記事見出しの記号に対応しています



●貝獣物語

Eナメクジの攻略

城内の北側には、結構重要なアイテムが多いが、ここには、〝ナメクジ〟という敵が出現しやすい。こいつは防御力が非常に高く、攻撃がほとんど効かない。しかし、ナメクジゆえに塩に弱いので、城内で見つけた塩の壺があれば、1発で倒すことができる。もし塩の壺を持っていないときは、逃げるが勝ちだ。

Eワーイワーイ!!　ナメクジだ!!　塩かけて溶かしちゃえ。塩なかったら逃げちゃおーっと

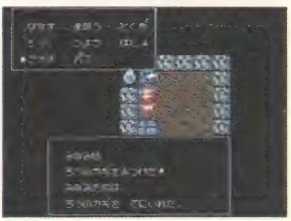
Fほのおの剣で強化

前項でも述べたように城内では強敵が多いため、火の貝の勇者の装備強化が必要。そこで城内に落ちている2本のほのおの剣を手に入れてほしい。防具を1つ失うが、2本の剣を両手で装備することができるので、とても強力。また、剣士サーガのところで訓練を積めば攻撃力が、さらにアップする。

Fファットバジャー城内に、ほのおの剣は2本ある。必ず両方とって装備しようね

G牢の鍵を探せ

装備が整ったら、ファットバジャーを倒すためのアイテム探しを始めよう。まず牢の鍵は、マップの牢の鍵と記された部屋へカベを壊して入る（ちなみにこの城の壁は、ダイナマイトかたいたりして、破壊できる場合がある）。この部屋の階段を降りると牢の鍵がある。この鍵で牢屋の人から情報が聞けるぞ。



G牢の鍵を手に入れたゾ。これで牢屋の中にいる人に、守護龍に関する重要な情報が得られる

H銀の鏡を探せ

マップ右のほうを見てほしい。水路に壁の奥へ通れるところがあると思う。ここをブカシップで進んで行こう。そして銀の鏡がある部屋へ行くと1人の男がまちかまえている。この男、実は、ほねキングという銀の鏡の番人なので、話かける前に体力を回復しておこう。こいつを倒せば、銀の鏡が手に入る。

H苦労して銀の鏡を手に入れたゾ。これで、シルバードラゴンを倒せるようになった

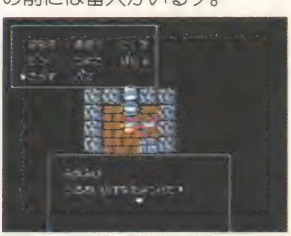
I金の鏡を探せ

金の鏡を手に入れるには、命の雫のある部屋の隣の長方形の部屋を通らねばならない。ここは落とし穴があるので壁ぎわを歩いて行こう。金の鏡のある部屋にはデスケンタウロスという強力な敵がいるから注意。金の鏡を取ったら、2つ左側の部屋の階段を降りて、パンを買って行こう。後で必要になるぞ!!

I金の鏡を手に入れた。これで、ゴールドドラゴンも恐くない。ちなみにパン屋にもよってけヨ

Jうるおいの砂を探せ

ファットバジャーと出会うには、うるおいの砂と悪魔の鍵が必要だ!!　うるおいの砂は特に重要で、これがないと守護龍にすら出会えない。両方ともかなりいりくんだ場所にあるが、マップを見てしっかり進んで欲しい。壁があって通れない場所は、ダイナマイトを使え!!　悪魔の鍵の前には番人がいるゾ。



Jうるおいの砂は、ファットバジャーの部屋へ行くための大事なアイテムなのだ!!

ファイナルバトル・ファットバジャーを倒せ!!

Kの剣を作ろう

ファットバジャーを倒すには、〝愛の剣〟が必要。この剣を作るには、2本のほのおの剣の他にマップ中央やや左上にあるパワーハンマーが必要、これを取ったら、城に捕らわれているかじやのラバンをダイナマイトで救出し、3本の剣を渡そう。そして必要な全てのアイテムを入手して、一度セーブした後にラバンのところへ行けば、愛の剣がもらえる。

●ここに、愛の剣を作るために必要なパワーハンマーがある

●かじやのラバンを救い出し、愛の剣を作ってもらえ!!

Lオーラの玉を持て

ラバンのところに愛の剣を取りに行く前に、ファットバジャーを封印するために必要なオーラの玉を手に入れよう。オーラの玉はアサシンという男が持っていて、宝箱にあったパンと金の鏡の近くの部屋で買ったパンをあげれば、もらえるぞ!! ちなみに、オーラの玉は城中央の北のほうの部屋にある命の雫がないと、その効力を発揮できない。この2つのアイテムは、ファットバジャーを倒した後に勝手に封印してくれるゾ!!

守護龍を倒せ!!

さて、これで準備は万全。井戸でうるおいの砂を使って、ファットバジャーの部屋へ進め!! 途中、3匹の守護龍が襲いかかってくるが、シルバードラゴンには、銀の鏡、ゴールドドラゴンには、金の鏡、ドラゴンキングには、オーラの玉を使おう。

この3匹は、ファットバジャーの部屋へ行くために通る3つの部屋の番人なので、部屋に入る前に必ず体力の回復をしよう。

●この井戸でうるおいの砂を使え!!

ファットバジャーと決戦

ついにファットバジャーの部屋までやって来た。悪魔の鍵で中に入ると、そこには諸悪の根源ファットバジャーが　。まずはファットバジャーのペット、ラストドラゴンを倒せ。ファットバジャーには魔法は通用しない。剣でひたすら切りつけろ!!

●こいつはファットバジャーのペット。たたんじゃえ!!

果たして倒せるか?

RPG 攻略大全 5

3章＋1章の重要アイテムを攻略する！

じゃじゃ丸忍法帳

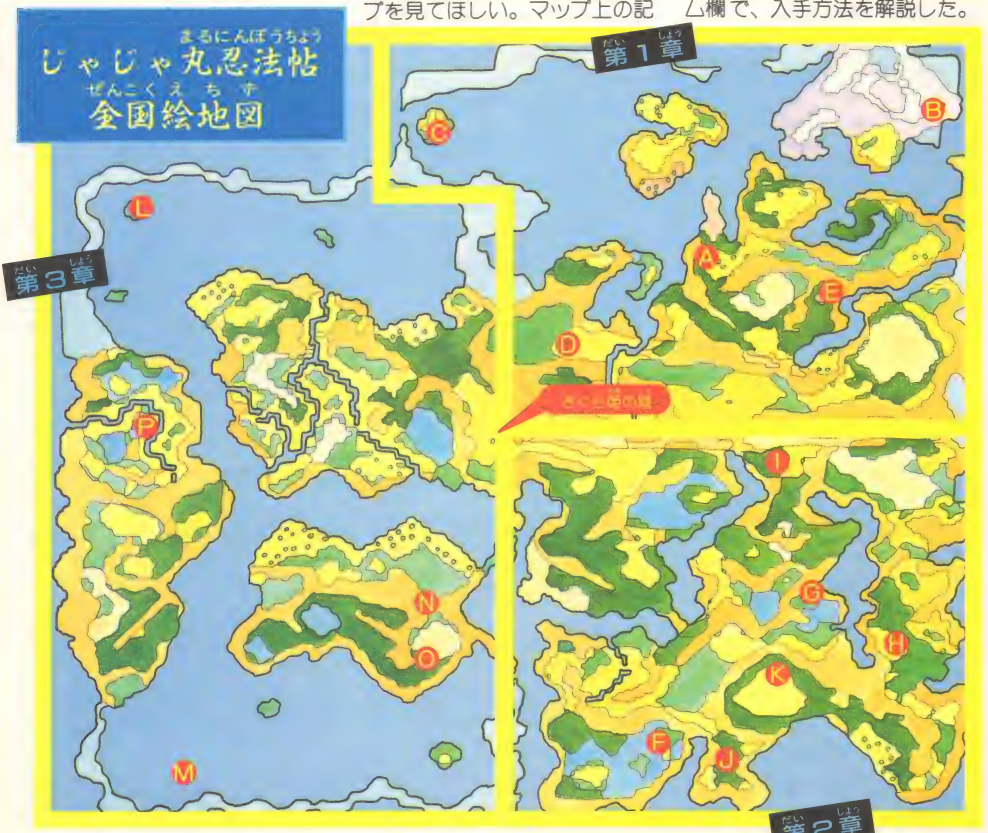
JAJAMARU NINPōCHō

ジャレコ
1989年3月28日発売
フィールドマップ型 RPG
5800円（税別）

未だに3章連続クリアできないキミへ。ゲーム進行の最重要ポイントを公開するぞ！　クリアに必要なアイテムの位置も完全網羅してある。さらに謎の第4章も徹底攻略!!

全4章の重要ポイントを攻略するぞ！

4つのシナリオで構成された、このゲームの攻略ポイントを第1章から順に紹介。攻略ポイントのうち、とくに重要となるのは、アイテム探しだ。まず、下の第1章から第3章までのマップを見てほしい。マップ上の記号は、各章の重要アイテムの位置を示し、それぞれ、23ページ以降のページ右側の重要アイテム欄で、入手方法を解説した。



©JALECO

第1章 盗まれた忍の書

忍の里で秘伝の忍の書が盗まれた!? 犯人は武芸の達人カラス天狗。忍の書を取り戻せ!!

●3つの証を探せ

3つの証をみつけ、はっぽうさいに渡すと日輪の剣をくれる。

●3つの証をみつけることで、力を試されるのだ

●忍の鎧をもらう

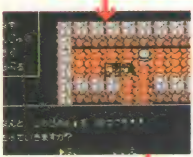
忍の書を取り、忍の頭に渡してから雪女に会うと、忍の鎧が。

●再び彼女に会って忍の鎧をもらおう

●カラス天狗と対決

マップ中央の大きな木の前で日輪の剣を使おう。洞窟が現れ、その奥にはカラス天狗が潜む。

●日輪の剣の力で洞窟が現れた!



●ここで忍の書を手に入れたら、一度忍の里へ戻ろう

●こいつがカラス天狗。粘れば絶対勝てるハズ

第1章 重要アイテム

Ⓐ力の証
ふなでの町で爆弾を手に入れよう。Ⓐの洞窟で使い、奥にいる力の精を倒せばいい。

Ⓑ知恵の証
Ⓑの洞窟の奥に捕らわれている雪女を助けるともらえる。

Ⓒ勇気の証
Ⓒの呪いの島の中央に立つと洞窟内へ。そこのつづらの中。

Ⓓ日輪の剣
上の3つの証を持ち、はっぽうさいに会うと手に入る。

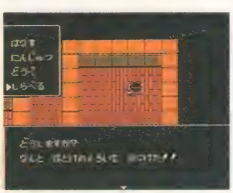
Ⓔ忍の書→Ⓒ忍の鎧
カラス天狗の洞窟内で忍の書をみつけ、忍の里へ。忍の頭に会ってからⒷの洞窟の雪女に会うと忍の鎧をもらえる。

第2章 江戸城の大妖怪

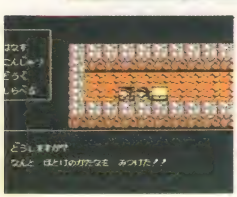
江戸の町に大入道が現れ、人々を脅かしているという。じゃじゃ丸は大入道を倒せるか?

●風魔一族の家宝

この地方に伝わる風魔の武器を探そう。仏の鎧を風魔の町で手にいれれば、風魔の家紋、仏の刀がすぐ手に入れられるはず。



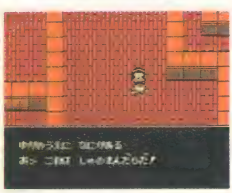
●おぐしばばあを倒し、鎧を手に入れろ



●風魔の洞窟の奥に仏の刀があった

●大入道と対決

いよいよ江戸城の大入道を倒しにいくが、曼陀羅は? 実は大入道のすぐ近く、江戸城の大広間の中程に落ちているんだ。忘れずに取っていこう。それから大入道には忍術が通用しないので修羅の剣が2〜3本欲しい。



●朱の曼陀羅を拾っていこうね

●大入道だ。修羅の剣が欲しいよ〜

第2章 重要アイテム

Ⓕ龍尾刀
谷の村の北のネズミに会ってから、ねずみ小僧の家の3歩北を調べるとみつけられる。

Ⓖおの
Ⓖの妖怪の村にいる、ずんどこ茶がまを倒せば手に入る。

Ⓗ仏の鎧
風魔の町の城内、おぐしばばあを倒し、奥のつづらに。

Ⓘ風魔の家紋→Ⓙ仏の刀
仏の鎧を持って①の1マスの草原へ行くと風魔の家紋が。洞窟へ。

Ⓚ朱の曼陀羅
江戸城の大広間をウロウロ歩くとメッセージが現れる。そして調べると手に入る。

第3章 怪！竜神山の主

竜神様が悪事を働く？　しかし本当は黒竜の仕業だった。さらにその後ろに糸を引くものがいるというが、いったい誰が‥。

●竜神さまの水晶は？

雨が降らなくなったのは竜神様の水晶がなくなったため。水晶を盗んだのは黒竜だ。黒竜を倒して水晶を取り戻すと‥。

◎困っている竜神様に水晶の玉を返すといいことが。

◎こいつが悪事を働く黒竜だ

●もうきと対決

実はひのでの町の北の洞窟に住む仙人が妖怪もうきだった。やたらと強いのでアイテム類はたくさん用意しておこう。

◎いままで善人顔していた仙人が正体を現した

◎正体を現したもうきはすっげえ強い。位1は欲しい

◎さくら姫のあいと、すいとんの宝玉を使いまくれ

第3章 重要アイテム

Ⓛらしんばん→Ⓜ手形

Ⓛの島にらしんばんが落ちてる。それを持ってⓂの船へ。

Ⓝおの

つどいの町の北の城で人質を助ける。なるとの町へ行き、さきちどんに話すともらえる。

Ⓞ水晶の玉

◎の黒竜の館で、黒竜を倒すと手に入れられる。

Ⓞ天下の鏡

◎の黒竜の館の中、黒竜の部屋よりも奥に位置するつづらの中を調べる。

Ⓟ龍の剣

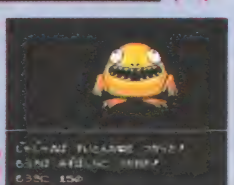
水晶の玉を竜神様に渡す。それから洞窟の入口の左側の池の島を調べるとみつけられる。

戦闘に挑むためのテクニック

けっこう使える宝玉の術

宝玉妖怪を倒すと様々な宝玉忍術が手に入る。実は宝玉妖怪を倒さなくてもゲームにクリアできるけれど、持っていれば大ボスに効くぞ。特にもうきにすいとんの術は良く効いてバツグンだぞ。

◎各地の宝玉妖怪から宝玉を手に入れろ



◎ちょっとした宝玉なら大ボスに効く!!

必ずにげる方法

2人でパーティを組んでるときだけ有効な方法だ。じゃじゃ丸が「にげる」に失敗したらⒷボタンを押そう。再びじゃじゃ丸のコマンド待ちに。また「にげる」として、これを繰り返すと逃げられる。

◎Ⓑボタンを押せば前のコマンド入力へ

◎繰り返してれば、いつか逃げられる

「愛」の大安売り

大ボスと戦うときは、さくら姫の「あい」が役立つ。高い確率で2人の能力が上がったり、術や体力が回復したりする。

◎中・大ボスで「あい」を使いまくってみよう

◎おっ、ちからがかったぞ

◎攻や体力があがると、すごくうれしい！

第4章 決戦!! 般若島

最後の大ドンデン返し!　すべての妖怪を操っていた奴が般若島というところにいるという。それは全3章をすべてクリアすることで大殿様から伝えられるぞ。般若島ってどこなんだろう。

ウッソー、そんなことってあんの?

●鳥居の妖怪達

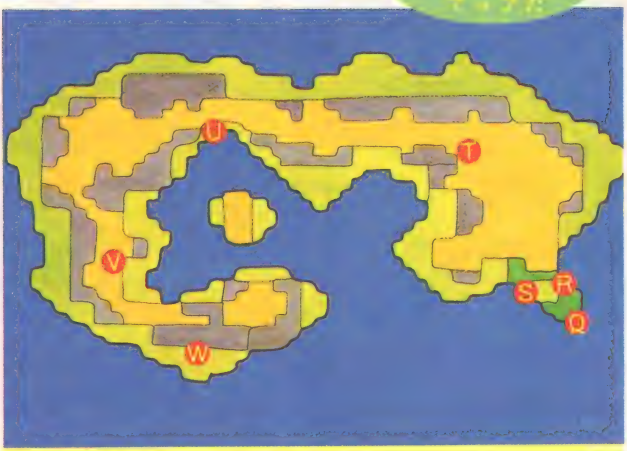
行く手に4つの鳥居があり、それぞれに中ボス級の敵がいる。攻略のコツとしては、洞窟に入ると鳥居の妖怪が復活するので、その前に茶店などに寄ることだ。

せいりゅう。マップ位置Tに出現

ぶたまじん。マップ位置Uに出現

かえんりゅう。マップ位置Vに出現

しこくのばんにん。マップ位置Wに出現



鳥居の妖怪以外にも、しのよろいなどのザコキャラが登場する。妖怪達との対戦で傷ついたときなどのために、ちょっとした村のような店々の集まりがあり、茶店、よろず屋、イタコのばあさんの家もある。よろず屋では、まんじゅうやひょうろくんを売っているので、妖魔大王と戦う前にたくさん買っておこう。万が一死んだとしても、イタコのばあさんが助けてくれる。

よろず屋。マップ位置Rにある

茶店。マップ位置Sにある

イタコのばあさん。マップ位置Qにいる

洞窟を抜け、いよいよ城内へ…

洞窟の中は鳥居はないが、途中でのっぺら入道が待ちかまえている。そして城の中ではザコは現れないものの、妖魔大王の目の前にひとつ目太夫が立ちはだかるぞ。さあ君は真の平和を手に入れることができるか?

ひとつ目太夫。こいつを倒せば…

のっぺら入道。大入道のような妖怪

ついに現れたぞ。妖怪の大親分だ!!

RPG 攻略大全 6

裏ガノンを倒して真のエンディングを見よう

ゼルダの伝説

THE HYRULE FANTASY

任天堂
1986年2月21日発売
アクション型 RPG
2500円（税別）

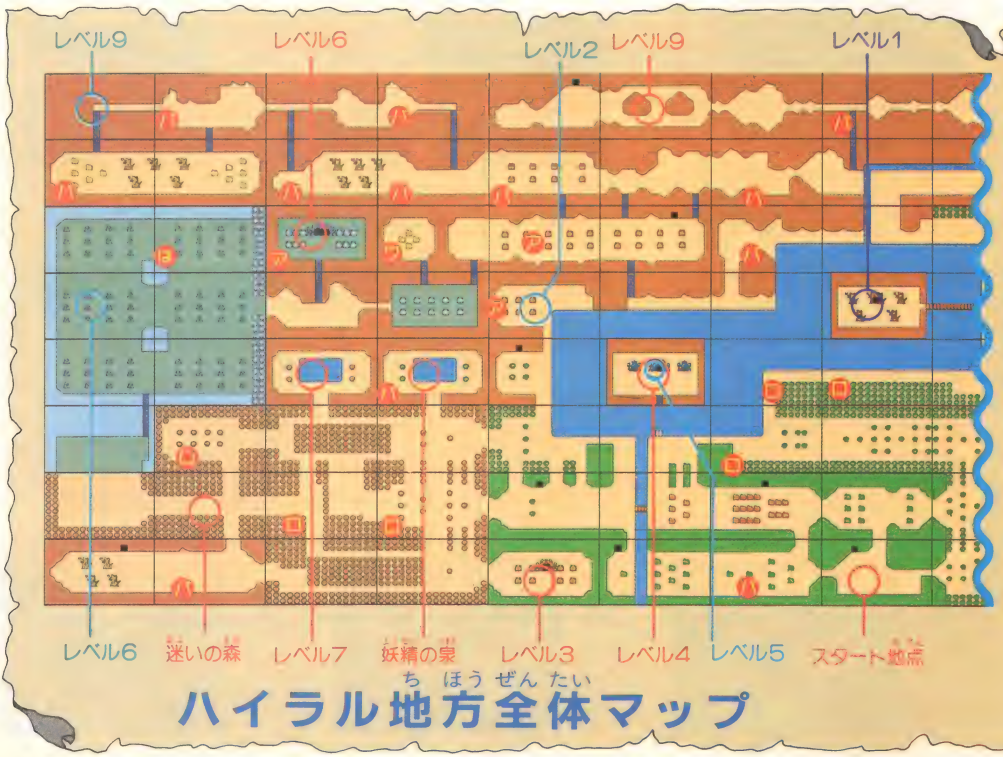
ハイラル地方の全地上マップと迷宮のレベル1～9まで、表面も裏面もすべて掲載。これで裏ガノンまで一気に攻略できるわけだ。

表面&裏面の全マップ攻略法

このゲームには表面と裏面がある。普通に始めると当然表面が始まる。裏面とは表面をすべてクリアした者のみが遊べる面だ。ただし最初に名前を「ZELDA」とするといきなり裏面を遊ぶこともできる。

表面と裏面の違いは、地上マップにおいては迷宮の入口や店、迷宮においてはマップとアイテムの位置だ。もちろん敵も裏面のほうが強くなっている。

今回はその裏面の最後まで完全に攻略できるように、すべてのマップを掲載した。



ハイラル地方全体マップ

©Nintendo

マップ上の説明

地上には迷宮や店に入るための入口があるが、木やカベや地面や水の中に隠されている場合がある。下のマップを見ればそれがわかる。

レベル1〜9

迷宮の入口。初めから穴が空いていることが多いが、バクダンやロウソクで開けたり、笛を吹いて開けたりすることが多い（裏面では特に多い）。

バ バクダンを爆発させることによって何かの入口が開く場所を示している

ロ ロウソクを燃やすことによって何かの入口が開く場所を示している

は 墓石を押すことによって何かの入口が開く場所を示している

ア アモスに触れることによって何かの入口が開く場所を示している

す リンクの体を押しつけることによってすり抜けられる場所を示している

み 一見何ごともなさそうな水のようだが、リンクの体を押しつけることによってすり抜けられる場所を示している。1ヵ所しかない

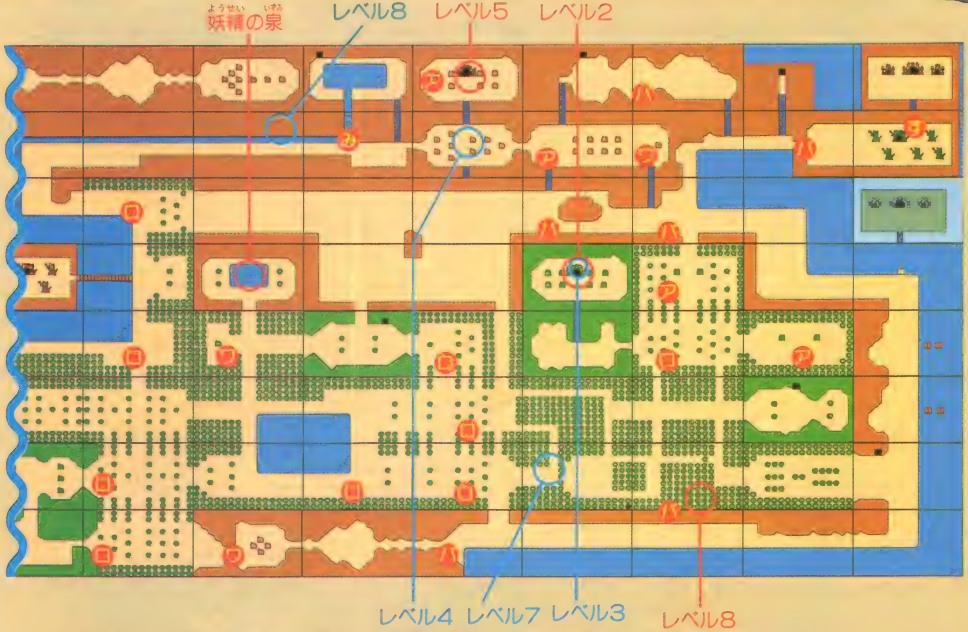
ワ ワープゾーンに行き来できる場所。ワープゾーンへ行くとその他の㋐マークの場所へ行けるようになるわけだ。地上マップ全体に、全部で4ヵ所ある。遠くに移動するのに重宝するぞ。

迷いの森

マップを見て普通に歩いていても先に進めないようになっている場所。ある道順を通れば抜けられる。この道順についてのヒントは、近くに住んでいるおばあさんが教えてくれる。どのようなものかというと、北、西、南、西という順に進めばいいというもの。これで墓場の方角に行ける。

妖精の泉

ここへリンクを連れてくると、妖精が現れる。そしてあっというまに、ハートを満タンにしてくれる。ハートの器をたくさん集めていても、再スタートのときには3つ分しか中身がないので、まずはここへ来て、満タンにしてから迷宮探検を始めよう。ビームも飛ぶようになるし。



地上マップは表も裏も外見は同じだ。迷宮の入口は違ってくるので、表面の迷宮の入口は赤色で、裏面の迷宮の入口は青色で示した。ただしレベル1だけは表も裏も共通なので紫色にしてある。

全迷宮マップ&攻略ガイド

全部で9つのレベルの迷宮にはそれぞれトライフォースとアイテムが1つずつ隠されている。各迷宮のボスを倒すとトライフォースが手に入る。レベル8までで8枚のトライフォースを集め、レベル9にいる最後の敵・ガノンを倒すとゲームクリア。

表面と裏面ではマップの形、アイテムの位置、敵の強さが違っている。

記号の説明

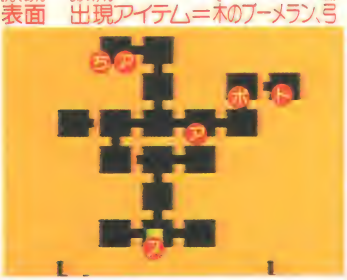
- バ：バクダンで壊れ、通路となるカベ
- す：リンクをカベに押しつけているとすり抜けるカベ
- ち：地下室への入口が隠されている部屋
- ア：そのレベルで手に入るアイテムのある部屋
- ワ：地下室で他の部屋にワープすることのできる部屋
- ボ：そのレベルのボスのいる部屋
- ト：そのレベルのトライフォースのある部屋
- ス：そのレベルのスタートする地点

レベル1

表面では木のブーメランと弓が手に入る。登場する敵は、キースやゴーリアなどまだまだ弱いやつらばかりなので、いい練習になる。

裏面では木のブーメランだけ手に入る。弓はレベル5だ。レベル1とはいえ表と同じ気持ちでいるとすぐにやられてしまう。装備をととのえ、ライフも満タンで挑戦しよう。このへんで苦戦しているようでは裏ガノンは倒せない。

表面　出現アイテム＝木のブーメラン、弓



裏面　出現アイテム＝木のブーメラン

●アクオメンタス。ビームを放ってくる。接近してバクダンで倒そう

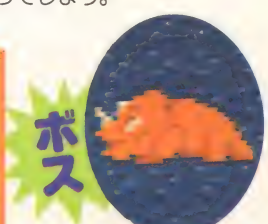
レベル2

表面では途中出現するモルドアームに注意しよう。動きのパターンさえつかめば、そんなに怖くはないが。またお金が欲しい時は、ロープを何度も倒せばいい。

裏面ではモルドアームやロープの強さが当然表面より上なので、気をひきしめてかかろう。特にモルドアームにサンドイッチされることだけは、何としてもさけよう。かわすのがツラクなってしまう。

表面　出現アイテム＝マジカルブーメラン

裏面　出現アイテム＝笛



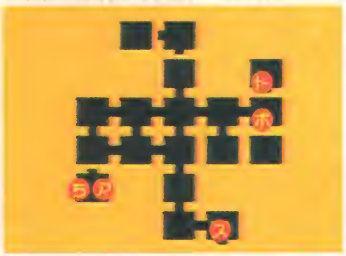
●ドドンゴ。バクダンを2つ食べさせると倒せる

レベル3

表面ではいかだのある部屋のまわりに、タートナックがウジャウジャいる。こいつはリンクが正面から攻撃してもはね返してしまう。うまく石を利用して横を通りかかったところを剣でつこう。

裏面はこのあたりからカベ抜けをしないと先へ進めなかったりするようになる。敵キャラについては表と同じでタートナックに注意。特に青いヤツは手強いぞ。

表面　出現アイテム＝いかだ



裏面　出現アイテム＝マジカルブーメラン

●テスチタート。バクダンで一気にたたきこむのがベスト

レベル4

表面で手に入るハシゴでリンクの行動範囲がグッと広がる。おまけにハシゴの上に乗っていれば、素通りしてくれる敵もいるので便利だ。この迷宮ではマップに表示されない部屋があるので注意。

裏面は地上で笛を吹かないと出現しない。この見つけにくさに比例して迷宮内もかなりややこしい。ワープやカベ抜けがやたらと多いので自分を見失わないように。

表面　出現アイテム＝ハシゴ

裏面　出現アイテム＝イカダ、バイブル

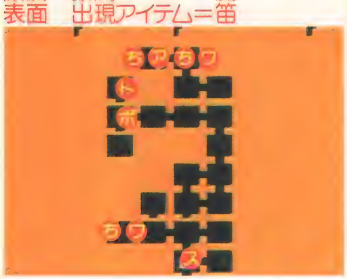
●グリオーク。剣の攻撃しか通用しないので接近戦を

レベル5

表面ではボルスボイスという強敵が登場する。こいつは剣で攻撃するとすごくカタイのだが、Ⅱコンのマイクのボリュームを大きくして、それに向かって音を出すと全滅してくれる。バクダンで開く通路が数多いのでたくさん持っていこう。

裏に挑戦するときは必ずロウソクを持ち、ハートもこのへんで10個は必要。矢もできるだけ手に入れておこう。ここで弓が手に入るからだ。

表面　出現アイテム＝笛



裏面　出現アイテム＝弓

●デグドガ。笛の音が苦手。部屋に入ったらすぐ吹こう

レベル6

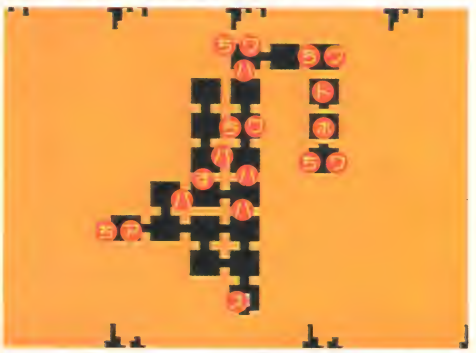
表面はマジックシールドを食べるライクライクや、呪文を唱えるウイズロープなど、一筋縄でいかないやつらばかり。おまけにレベル4のボスグリオークまでが小ボスとなって登場する。ここで取れるマジカルロッドはレベル8で手に入るバイブルと組み合わせればより強力な武器になる。

裏面では今までワープゾーンの出し方は表と同じ方法だったが、ここからはそれは通用しない。でっぱってる石があったらガンガン押してみよう。カベ抜けも多いんで注意。

○ゴーマー。弱点は目。目が開いているときに矢で攻撃

表面　出現アイテム＝マジカルロッド

裏面　出現アイテム＝ハシゴ



レベル7

表面は泉にある。ここにくる前に必ずマジカルソードを手に入れておこう。でなければこの迷宮は相当苦しくなってしまう。この迷宮は決定的なボスがいるわけではなく、今まで登場したアクオメンタスやドドンゴがぞろぞろ出てくる。倒し方を知っていればそんなに苦戦することはない。

裏面は地上マップ東の林にある。ここにはシールド、薬、矢、食べ物などを持っていかないとかなりツライ。また迷宮が特に複雑になっているため、常に自分の位置を確認しながら進もう。

○最後に倒すのはアクオメンタス。倒し方は同じだから楽

表面　出現アイテム＝赤いロウソク

裏面　出現アイテム＝赤いロウソク

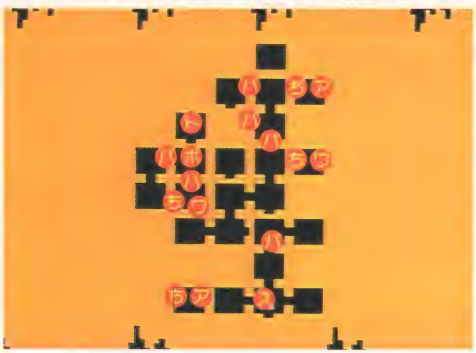
レベル8

表面ではレベル7と同じくかつてのボスがザコとなって襲ってくる。しかもトライフォースを守っているグリオークはさらに強くなって扉の前に。しかしソードビームで戦えばなんとか倒せるのであせらず戦おう。ザコとしてポルスボイスやゴーマー、テスチタートがいるが、これらは倒し方がはっきりしているので無傷の勝利も可能だろう。

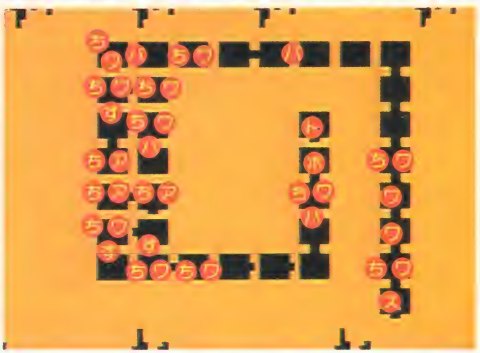
裏面にくるには地上でハシゴに登ってからバクダンを使う。赤バブルに触れると剣を使えなくなるので、青バブルに触って元通りにしないといけない。

●最後に倒すのはグリオーク。首が3本に増えて手強くなった

表面　出現アイテム＝マジカルキー、バイブル



裏面　出現アイテム＝マジカルキー、マジカルロッド

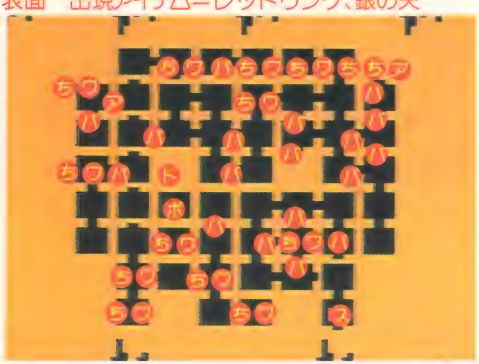


レベル9

表面裏面ともにラストのガノンにたどり着くまでに、とにかくダメージをくわないことを優先してかかろう。対ガノンに薬は無くてはならない物だからそこまではなるべく使わないように。ここで手に入る、ダメージを4分の1に抑えるレッドリングも真っ先に取っておきたい。そしてガノンの息の根を止める銀の矢もここにある。マップは裏面が特にワープ、カベ抜け、一方通行などワナだらけで、マップにない部屋も多いので自分を見失わないように。体力が減らないうちにマップを取ろう。

●ガノン。現れた瞬間にマジカルソードで切りつけとどめは銀の矢

表面　出現アイテム＝レッドリング、銀の矢



裏面　出現アイテム＝レッドリング、銀の矢

RPG 攻略大全 7

この広いダンジョンをマップ使って完全攻略

ディープダンジョンIII

―勇士への旅―

DEEPDUNGEONIII

スクウェア
1988年5月13日発売
ダンジョン型RPG
5900円(税別)

ただのダンジョン型RPGじゃないぞ。地下街に塔、そして洞窟に城と、様々の方向に広がるダンジョンは並ではない。そこで町以外のマップをすべて掲載し攻略したぞ。

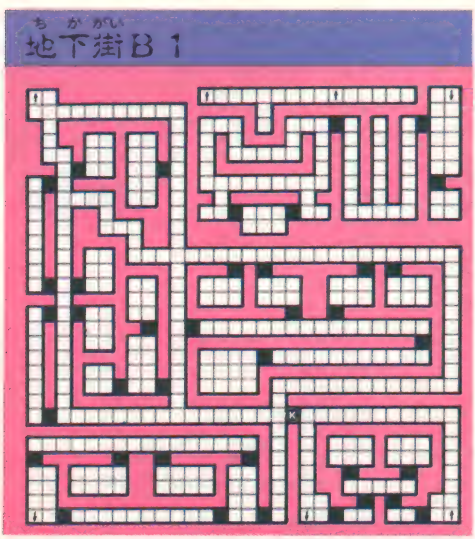
ヒューマの街からアイルの街まで

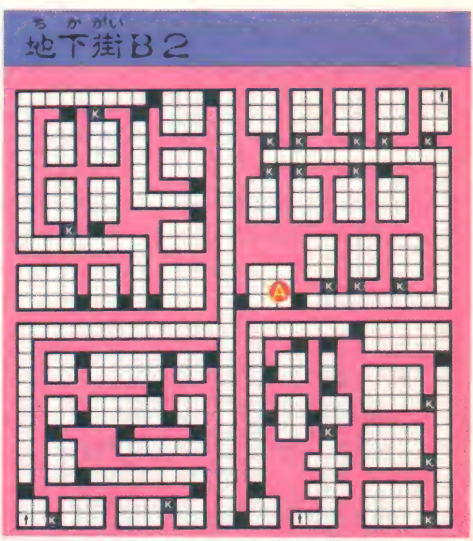
ヒューマの街で装備を固め、地下街へ侵入。といっても深入りは禁物だ。レベルを十分上げてから遠出をしよう。

A目的は退魔の鈴

地下街での最終目的はずばり退魔の鈴を手に入れることだ。退魔の鈴は、塔の主を倒すのに欠かすことのできないアイテムなんだ。手に入れるためにはまずこの地点にくると必ず出現する衛兵たちを倒し、牢屋の鍵を手に入れなければならない。牢屋の鍵を手に入れたら、かたっぱしから牢屋を開けまくり、とじこめられた人々を助けまくろう。その中の1人が退魔の鈴を持っているはずだ。これで城の主との闘いも楽になる。

A牢屋を守る衛兵を倒し、牢屋の鍵を手に入れるのが先決だ





■マップ記号の見方

このマップでは、1歩で歩ける距離を1マスとして表している。

それぞれの記号は、↑＝上り階段、↓＝下り階段、Ⓚ＝牢屋の鍵で開く扉、K＝めのうの鍵で開く扉、◎＝回転床、Ⓧ＝ダメージを受ける場所、Ⓓ＝下へ落ちる落とし穴、△＝HPが減りMPが増える場所

©スクウェア

そしてついに旅は洞窟へと進んでいく

6階建てのこの塔の中には様様な秘密が隠されている。マップ上には表示してないが、ワープポイントや回転床などもある。

Ⓑ僧侶を仲間に

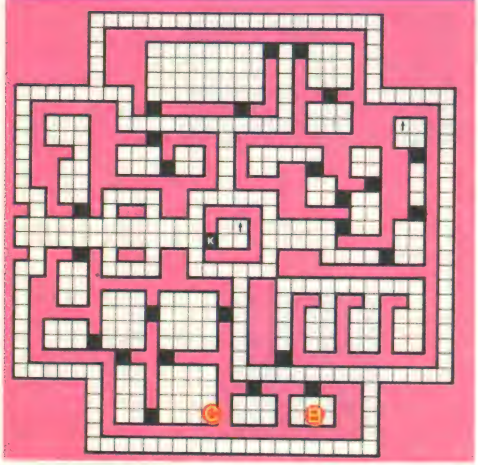
このゲームには、旅の途中で出会い、仲間になってくれるサブキャラがいる。ここには僧侶のホセがいる。彼らはあらかじめレベルが高いので、迷わず仲間にすべきだ。

Ⓒ手鏡を手に入れろ

「塔の入口から東へ8歩歩き、2本の柱の間を探せ」といわれ、その場所を探してみると、なんと手鏡が見つかるのだ。手鏡を使用すると、周囲のマップが映し出される。非常に便利なアイテムなのだ。

ここがちょうどその位置

塔1F



Ⓓブーメランはここに

倒すとブーメランが

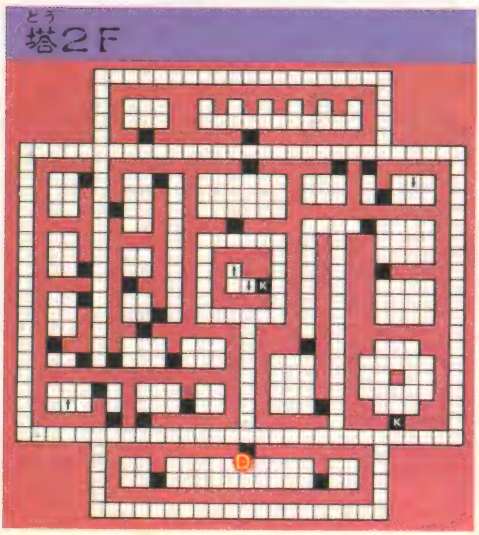
この部屋に入ると塔の兵士が襲いかかってくる。防御力が高いので、確実に1人ずつ倒していこう。全員倒すと、ブーメランが手に入るぞ。

Ⓔ重要アイテムめのうの鍵

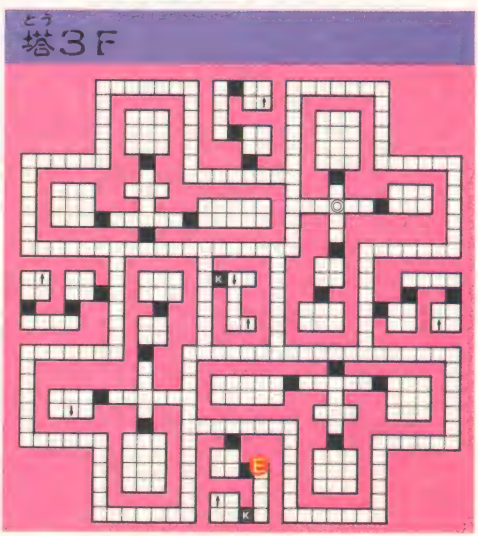
これがハーピー。いかにも強そう

4階の情報をまとめると、この先には何かあるらしい。ハーピーを倒して先に行くと、めのうの鍵発見だ。

塔2F



塔3F



Ⓕ死の番犬を倒せ

ここを通ると必ず出現する死の番犬。こいつはかなりの強敵だ。しかしこいつと戦い、みごと勝利をおさめると銀のつえというアイテムが手に入るのだ。ぜひとも倒して銀のつえを入手しよう。これは魔法使いの装備できる数少ない武器のうちの1つだからね。

こいつは見るからに強いんだろうなぁ

Ⓖセレムの星

「三角形の石板は2つある。2つ合わせて、セレムの星とよばれる封印となる」というメッセージが出る。タイトルに出てくる紋章は、魔物を封じ込める封印だったのだ。その封印がとかれてしまったために、今のような大惨事がおこってしまったわけなんだね。

タイトルでも見ることができた

Ⓗだんびらを入手するのには

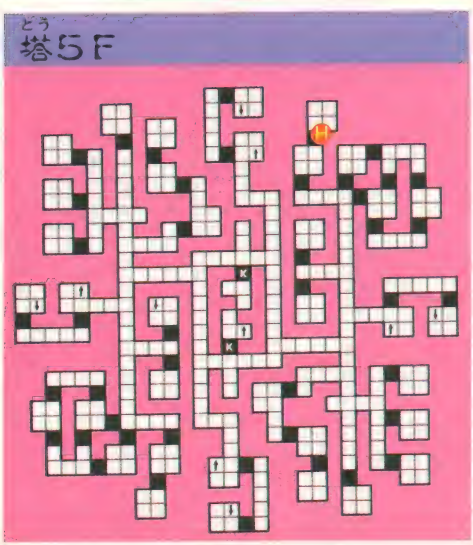
あせらず確実に倒そう

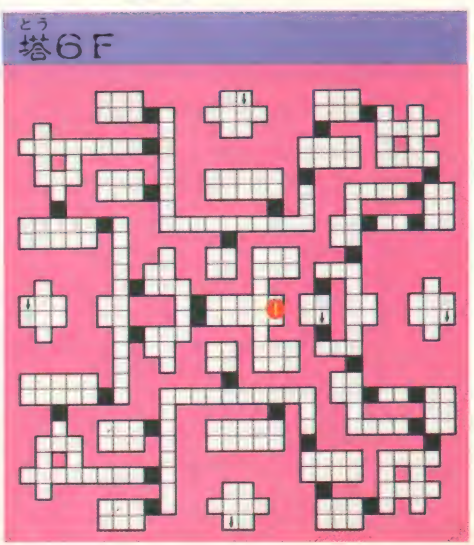
不可解な情報の謎解きをした結果、この先の部屋に何かあるらしい。入口を守る塔の兵士とシルフを倒し、たどりつくとそこにはだんびらが。

Ⓘ塔の主バーザスと対決

退魔の鈴で呪文を封じこめろっ!!

ここで地下街で手に入れた退魔の鈴が活躍する。退魔の鈴をバーザスに使うと呪文を封じこめることができる。





そして6階だての塔の内部へ

塔の主バーザスを倒すと、アイルの街の北東にある部屋の扉が開き、この洞窟につづく階段を使えるようになるのだ。

J 上等の剣

洞窟の地下3階で手に入るくちた剣と金属を持ってここにいるかじ屋のところへ行くと、上等の剣を作ってくれるのだ。

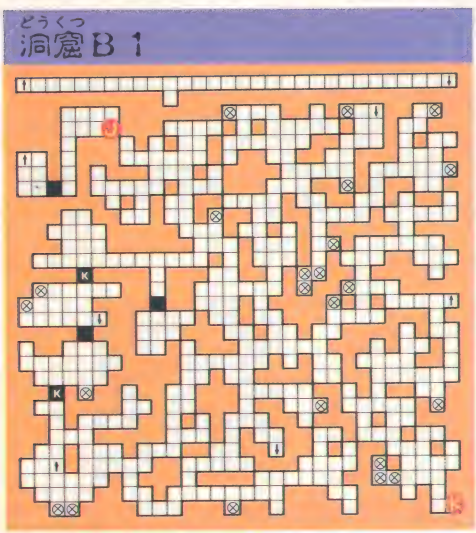
★こいつはすごい腕のたつかじ屋。上等の剣を作ってくれる

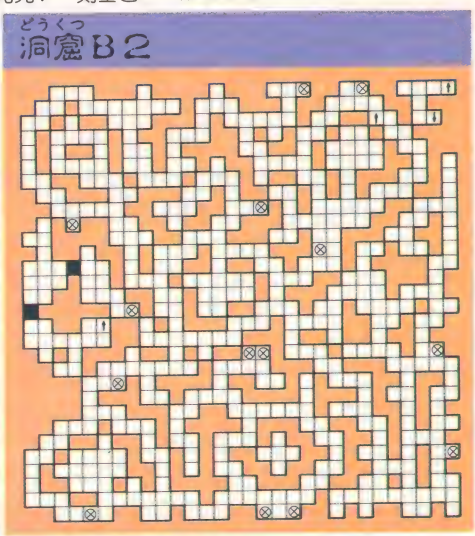
K サンシールド

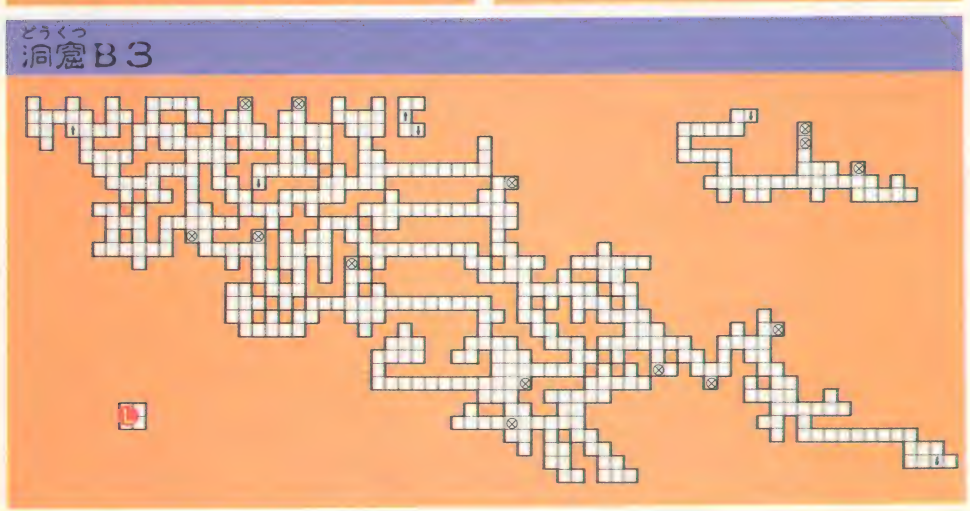
強力な防具、サンシールドという盾をここで発見！　剣士と僧侶が身につけられる。4人のメンバーの防御力をほぼ同じにするのが、戦いのコツのひとつ。

L くちた剣

くちた剣はここにある。しかし岩にささっていてちょっとやそっとじゃ抜けなさそうだ。実はこれ、剣士だけしか抜くことはできないのだ。





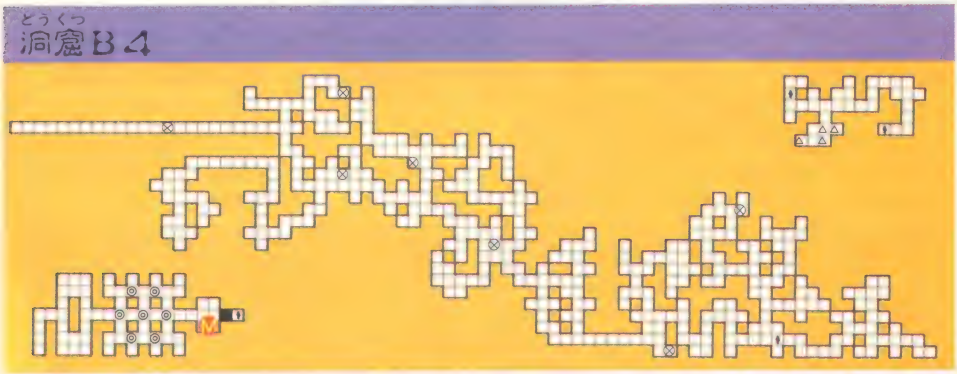


Ⓜ地下の主ゾゼム

ゾゼムを守るようにキャットマン登場。さっさと倒し、ゾゼムと戦え。ゾゼムには光の玉だ。

◎攻撃力は弱いがスリープが恐い

◎光の玉を使い、動きをにぶくさせると倒しやすいぞ



最終の城を突破せよ

いよいよ最終目的の城へ侵入。最後の街デルパで十分装備を補充して、戦いにいどもう。エンディングはすぐそこだ。

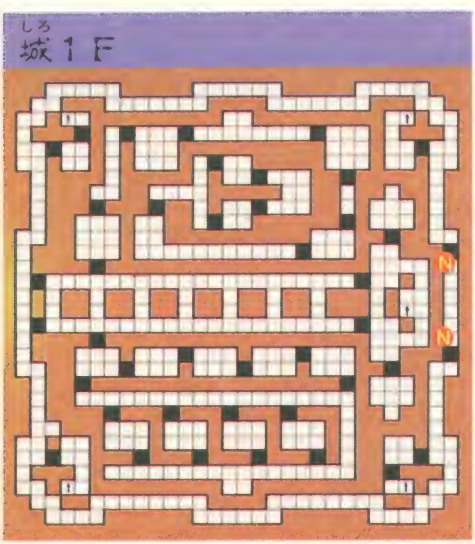
Ⓝ通行証とは何？

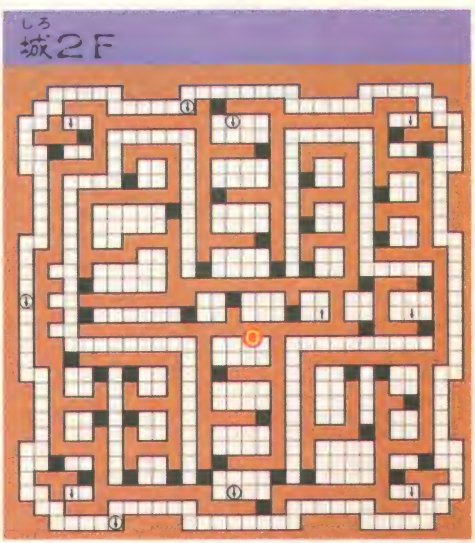
通行証とは、洞窟の地下2階で城の使者という人から受け取った手紙。そのことじゃないかな。ここではその通行証を持っていないと城の中に入れないぞ。

Ⓞ気の狂った男

ヘンな男がいる。少し気がふれているらしい。デルパの寺院で祈りをささげたときにもらった聖水をかけると、正気に戻りクリスタルキーをくれる。

◎「みんな化物に食われてしまうんだ」とさけんでいるぞ





Pトワイライトを倒せ

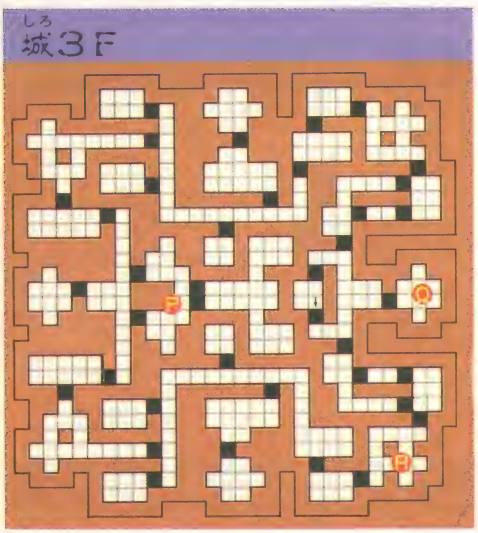
このポイントに来ると登場するのが、トワイライトという魔物。こいつこそ、今までの情報で聞いた善と悪の獣なのだ。剣士が光の玉と闇の玉を持っていると出現せずに、ここの扉を開けてもくれるんだ。光の玉、闇の玉は剣士1人に両方持たせないとだめだ。

見るからに気持ちの悪い、変な生き物なのだ

Q王様発見

ここに王様がいたぞ!!「私がこの国の王じゃ。助けてくれる人がおったとは。この下に2つある倉庫の北の小部屋を調べろ。天に昇る魔法のじゅうたんがある」と言い、驚くべき事実も教えてくれ、首飾りまでくれた。驚くべき事実とは　。

王様を助けたぞ。王様は多くのアイテム、情報をくれる

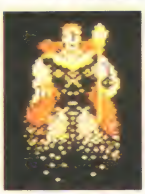


R命の炎でシールソードを

消えることを知らない命の炎だ

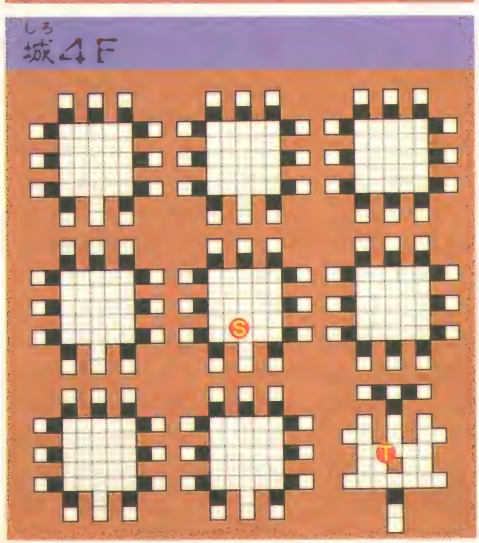
「命の炎だ。誰の剣をかざしますか?」。ここで大剣をかざすとシールソードに変わる。その他の武器だとすべて打ちくだかれてしまう。

Sワープの方法を教えてくれる

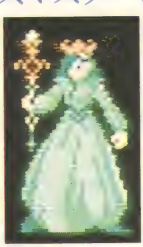


なんとなくすごそうな人だ

魔法のじゅうたんでやってきた城の4階。ここにいる男が、このフロアはワープの連続で目的地に行けることを教えてくれる。



Tデスマスターを倒せ



お姫さまを助けたかと思いきや、いきなり!

ワープをくり返してやっとたどりついたデスマスターの部屋。探し求めたお姫様の姿も見えるじゃないか。でも様子がおかしいぞ。美しいお姫様を助けたはずなのに出てきたのはデスマスター。こいつは今までの連中とはケタ違いに強い。武器と呪文のコンビネーションで倒し、エンディングだ。

最終ボス、デスマスターが出現。がんばって戦え

RPG 攻略大全 8

炎の腐海からアンフィニ宮殿のマップを攻略

デジタル デビル物語 女神転生

DIGITAL DEVIL STORY

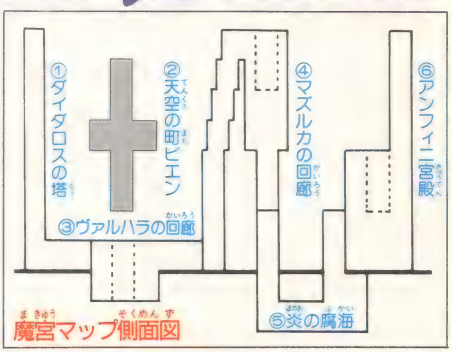
ナムコ
1987年9月11日発売
ダンジョン型 RPG
4900円(税別)

仲魔になる悪魔の能力データとその合成の組み合わせを完璧紹介。さらに全6魔宮のポイントと謎、そしてつまりやすい炎の腐海からアンフィニの宮殿をマップで完全攻略。

悪魔合成システムが画期的3DRPG

このゲームには町が2つしかないこともあって、その存在価値はかなり高い。特にスタート地点であるミコンの町には唯一悪魔どうしをかけ合わせることができる邪教の館がある。ここには最初から最後までお世話になるであろう。他にパスワードを教えてくれる長老もいるので、ゲームクリアまで常に最重要地点となるのである。

初期設定は、中島は、攻撃力を目いっぱい上げ、弓子は、知力を目いっぱい上げるように設定すると序盤戦が楽に戦える。仲魔の数がいっぱいになった場合は、わざとドリアードに合成するのが良い。



魔宮マップ側面図

ダイダロスの塔からマズルカの回廊までの謎を全公開

❶ダイダロスの塔

ケルベロスとバクを仲魔に入れたらボス・ミノタウロスと対決。バクは合体させれば良い。ボスを倒せばしず玉が手に入り第1エレベーターが使用可能。3Fでガルの盾を取っておこう。

❷天空の町ビエン

ガルの盾を門番にわたせば町にはいれる。2Fの南西にあるタバサの像を入手し4Fのメデューサを倒すと町自体を動かしてマズルカ、アンフィニへ移動可能となる。実はここの2Fには最強の剣がある。

❸ヴァルハラの回廊

ビエンの町の門番ガルにロルの魔よけをもらったらこのエリアへ。ボス・ロキは隣のマズルカの回廊の一歩手前の小部屋に潜んでいるが、まずは地下牢に行ってリックを助けろ。中島の強さが15以上なら、鎖をひきちぎれる。リックはお礼に「リックの腕輪」をくれる上、仲魔のうちの一番強い悪魔より1ランク上の悪魔に変身して味方になってくれる。アメジストで物が買えるラグの店ではアレスの首飾りを買おう。催眠術師を利用するのも一つの手だ。

❹マズルカの回廊

このエリアで入手すべきアイテムはラトスの像、銀のレリーフ、ふる玉。ラトスの像は5Fにある。像が置いてある台にアレスの首飾りを代わりに置けば、ワナにかからず入手できる。銀のレリーフは8Fのダークゾーンにいるガイアが持っている。

この回廊の3Fと6Fでは中島のコンピュータが使えないので、あらかじめ仲魔を呼び出しておく。ヘカーテの部屋へ通じる扉に銀のレリーフをはめこむ。ヘカーテはラトスの像で実体化させてから戦おう。

©㈱ナムコ 西谷史／徳間書店／ムービック シップス

悪魔データ＋悪魔合成の組み合わせ

上の表の悪魔の番号と下の表の番号は対応している。つまり上の表の48番のソラスと56番のノームの合成の組み合わせの結果を、下の表で見ると、55番のヨモツシコメになるわけ。

	名前	体力	消マ	魔法攻撃
01	クリシュナ	999	6.0	ガボアット ハキョウ グッスリト
02	オーディン	847	5.5	ブリザトン エトナ メディカル
03	ガネーシャ	817	5.0	ハキョウ ハイパー パッチ
04	ウォンロン	858	5.0	ガボアット クリンク テトラジャ
05	バロン	781	4.0	カンデオン エトナ サバト
06	スフィンクス	678	2.1	サイクロン メディカ クリンク
07	アヌビス	697	1.5	サイキック カンデ ハイパー
08	キマイラ	672	1.0	ブリザー メディ
09	カーリー	806	3.2	ボアットナ ハッケ エトナ
10	トール	792	2.6	サイキック カンデ ハイパー
11	ヤシャ	596	3.0	サイキック ドルミル パッチ
12	スサノオ	597	1.3	ボットラー ハッケ テトラジャ
13	ナーガ	481	1.7	ブリザー メディ
14	ハヌマーン	650	2.8	サイクロン ブリンパ テトラジャ
15	ジン	483	2.0	ブリザトン ノップ パッチ
16	クーフーリン	425	0.8	ボットラー ハッケ テトラジャ
17	ツクヨミ	411	1.7	サイ ドルミン パッチ
18	ラクシュミ	300	3.1	ブリザー グッスリト リカーム
19	アルラウネ	232	1.7	マリンカリン メディカ クリンク
20	ドーン	450	2.5	サイキック カンデ ハイパー
21	セベク	420	2.3	ブリザー メディ
22	パスデト	304	1.9	ボアット メディカ マリンカン
23	アピス	249	1.4	サイ メディカル
24	ラゴーン	200	1.1	サイコ ハマ
25	バク	110	0.5	サイ メディカル
26	サラマンダー	317	1.4	ボットラー カンデ テトラジャ
27	パズス	252	1.9	サイコ グッスリト テトラジャ
28	カワンチャ	195	1.2	ボットラー ハッケ テトラジャ
29	ケルピー	117	0.9	サイコ ハマ
30	クタム	100	1.0	サイ メディカル
31	トレント	80	0.4	サイコ ハマ
32	ケルベロス	180	0.1	ハマ サバト

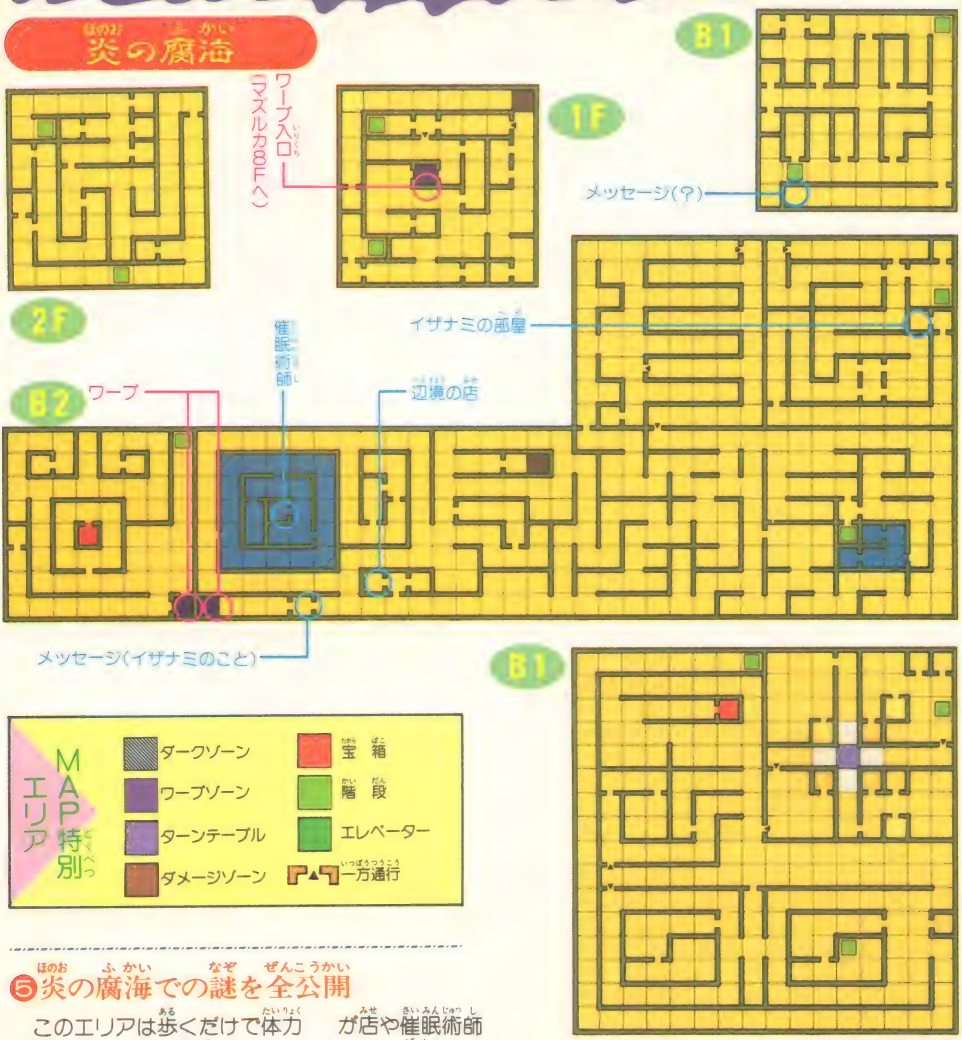
	名前	体力	消マ	魔法攻撃
33	ワイバーン	502	1.5	
34	ケツアルカトル	417	2.1	
35	バジリスク	171	3.1	
36	パハラ	205	1.6	
37	ストーンカ	210	1.7	
38	バンダー	125	0.8	
39	ネコマタ	58	0.3	マリンカリン メディ
40	キャンサー	36	0.4	
41	ウェアウルフ	427	2.2	
42	ラミア	301	1.6	ボットラー カンデ テトラジャ
43	ギルタブ	335	2.3	
44	オリアス	110	1.3	
45	ウェアキャット	91	0.6	マリンカン ハイパー メディカル
46	セイレーン	68	1.0	サイコ グッスリト メディカル
47	レムリアン	34	0.3	
48	ソラス	32	0.4	
49	ヘケット	15	0.2	
50	ジャイアント	349	3.5	
51	ラケー	422	2.8	
52	ドワーフ	95	2.1	
53	ファンガス	74	1.4	
54	ヴィー	53	1.2	
55	ヨモツシコメ	38	0.9	サイ ドルミン パッチ
56	ノーム	11	0.3	
57	ボーグル	28	1.1	サイコ ハマ
58	ブーカ	107	0.9	ボットラー カンデ テトラジャ
59	フォーモリア	183	1.3	ハマ サバト
60	エルフ	76	1.6	ブリズ マリンカン リカーム
61	トロール	106	0.5	
62	ゴブリン	85	0.9	
63	ドリアード	49	0.3	

このデータは仲魔になった場合のデータです

悪魔番号＼合成後の番号	1 2 3	4 5 6	7 8	9 10 11	12 13	14 15 16	17 18 19	20 21 22	23 24 25	26 27 28	29 30 31	32 33 34	35 36 37	38 39 40	41 42 43	44 45 46	47 48 49	50 51 52	53 54 55	56	57 58 59	60 61 62	63
1 2 3								4	5											6			56
4 5 6				1	1	2	2													10			2
7 8				2	2	3	3													11			3
9 10 11		1	2			3	3	4	5	6	7									16			7
12 13		1	2			3	3	5	6	7	8									17			8
14 15 16		2	3	3	3			6	7	9	10									22			12
17 18 19		2	3	3	3			8	8	11	12									23			13
20 21 22	4			4	5	6	8			14	14									27			18
23 24 25	5			5	6	7	8			15	16									28			19
26 27 28				6	7	9	11	14	15									15	16	36			24
29 30 31				7	8	10	12	14	16									17	18	37			25
32 33 34												20	20	21	20	21	22	1	10	44	17	17	29
35 36 37												20	21	22	23	23	24	11	12	45	18	18	30
38 39 40												21	22	22	24	25	25	19	15	46	19	19	31
41 42 43												20	23	24	23	23	24			53	35	36	38
44 45 46												21	23	25	23	24	25			54	37	38	39
47 48 49												22	24	25	24	25	25			55	39	40	40
50 51 52										15	17	1	11	13				26	27	61	26	27	47
53 54 55										16	18	10	12	13				27	28	62	28	29	48
56	6	10	11	16	17	22	23	27	28	36	37	44	45	46	53	54	55	61	62		30	31	49
57 58 59												17	18	19	35	37	39	26	28	30	29	30	56
60 61 62												17	18	19	36	38	40	27	29	31	30	31	56
63	56	2	3	7	8	12	13	18	19	24	25	29	30	31	38	39	40	47	48	49	56	56	

下表の空欄はすべて63番のドリアードです。消マ＝消費マグネタイト量を示します。

炎の腐海からアンフィニ宮殿までのマップを全公開



⑤炎の腐海での謎を全公開

このエリアは歩くだけで体力が減る上、レベルを下げるエナジードレインの魔法を使う悪魔が自白押し。非常に長くキツイダンジョンなので最優先事項としてイザナミの衣を手に入れなければならない。その衣は東のはてに幽閉されているイザナミが持っている。衣を手に入れるためには3つの玉が必要である。

とてもハードなエリアであるが店や催眠術師のいる場所だけは衣がなくても体力が減らないのだ。

●B2Fの謎

この階がゲーム中最大の難関である。まず、東のはてに幽閉されているイザナミに会いに行かねばならない。その途中にはターンテーブル、ダークゾーンが多々あり、非常にキツイものとなっている。イザナミのところにたどり着くと、彼女は呪いがかかった仮面をつけられている。この仮面をはずすためには各エリアで入手した3つの玉を順序よく穴に埋め込まなければならない。まん中、右、左の穴に、あら玉、しず玉、ふる玉、の順ではめる。すると仮面がは

ずれ、イザナミの衣をもらえる。

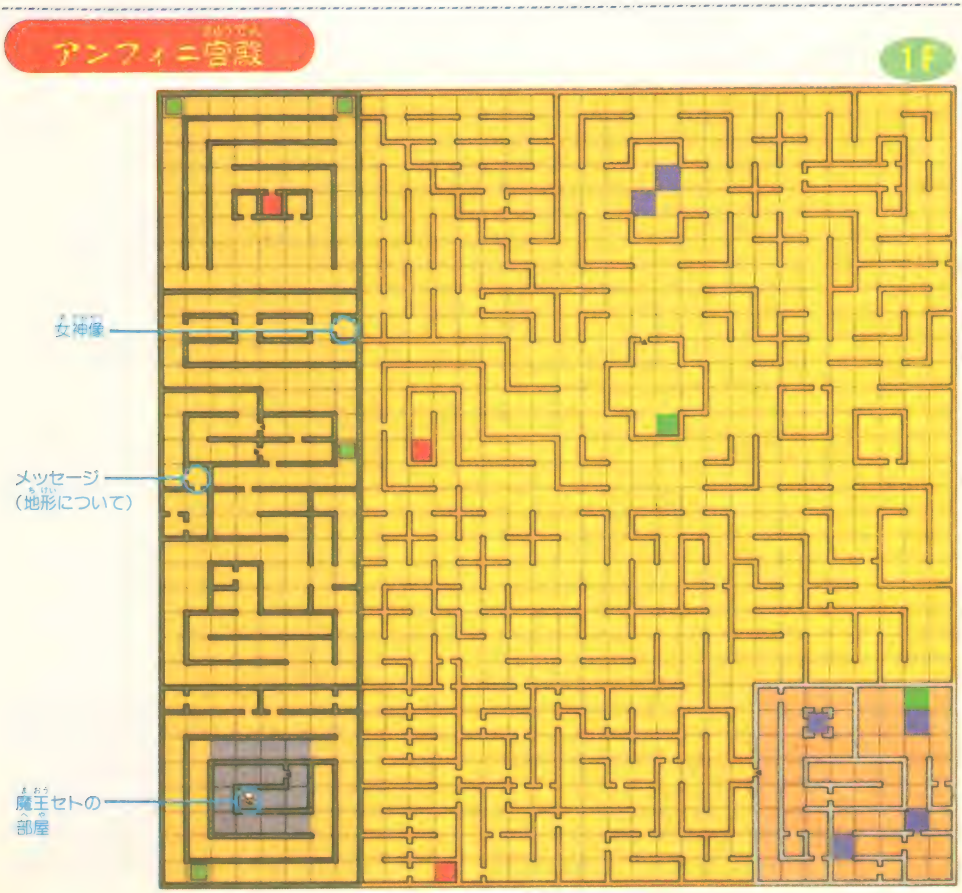
最もハードなフロアにふさわしく、ここにはいくつかのお助けポイントが存在する。まずはラグの店とそのとなりにあるアメジスト。この鉱石を持ってラグの店に行くと陳列物が購入できる。竜のひげが体力回復アイテムだ。また、催眠術師の部屋に行けば、ミコンの町へ戻れるし、このフロアのどこかにいる行き倒れの悪魔にメディをかけてやると、お礼にこちらの体力をフル回復してくれる。これらのイベントをうまく利用して次のエリアまで耐えよう。

●1Fの謎

アンフィニ宮殿に隣接するほうの1Fにボス・セトがいるのだが、ここへ来る前に小鬼のルースを探し、2Fへ上がってプルーシーを倒してプルーシーのいななきを入手する必要がある。ダークゾーンのはてにセトが待ちかまえている。だが、その部屋の扉は閉ざされていて、小鬼のルースがいないと扉が開かない。新月以外のときに扉の前に立ち、ルースが騒いだらマッパーをかけて扉を開く。そしてプルーシーのいななきを使ってセトの動きを封じ込めろ。

●2Fの謎

この階はアンフィニ宮殿につながっているのだが、その前に必ず行かねばならない場所がある。ホーリーのつぼというアイテムが置かれている場所へ行き、中をのぞきこまなければならない。といっても何も起きないのだが、この動作をしてから1度、アンフィニ宮殿の青の大広間4Fで情報を聞くと、再び訪れたときにはリックの腕輪の力で中にある白龍の玉を得ることができる。最後の敵・ルシファーのメディカルを封じることが可能なアイテムだ。



⑥アンフィニ宮殿での謎を全公開

いよいよ魔王ルシファーの待つアンフィニ宮殿へ突入する。必要なアイテムは白龍の玉、そして武器、防具は霧のよろい、ダフネの冠、ヒノカグツチの剣、ししの盾を装備しておきたい。盾は前のエリアにいたセトを倒せば手に入る。ダフネの冠と霧のよろいは、このエリアの青の大広間１Ｆに隠されている。

ここに登場する悪魔はどれもかなり強い。ここで利用できるのは青の広間２Ｆの催眠術師や女神像である。ミコンやピエンに戻ることができるのだ。

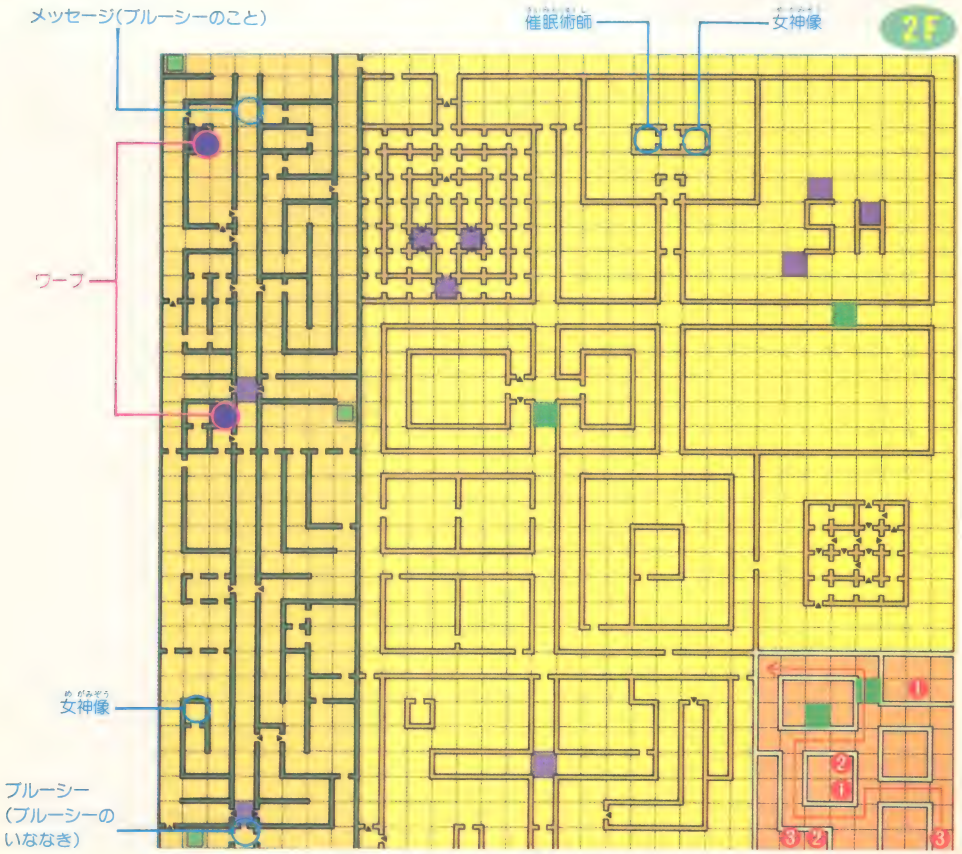
●青の大広間に関して

魔王ルシファーの待つ赤の塔最上階へたどり着くための最適ルートは、ミコンの町からエレベータで１Ｆに降り、南東のワープゾーンを使ってヴァルハラの回廊へ。そしてとなりのピエンに着いたら２Ｆの船長のもとへ行き、アンフィニ宮殿へ町を移動してもらう。アンフィニの４Ｆへたどり着くといきなりワープして別の場所へ行くが、その先はひたすら階段をつたって１Ｆへ降りるしかない。赤の塔への入口は１Ｆにしかない。

●赤の塔に関して

ワープ&ダークゾーンが多いので、徹底的にチェックしながら進む必要がある。

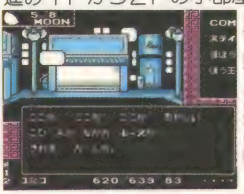
そしてたどり着いた８Ｆの北の小部屋にルシファーが座しているのだ。もちろんここでは仲魔を極力呼んで攻撃しよう。そしてＨＰの高い仲魔を前に出し、盾にしておき、メディカを持っている仲魔を使って体力を回復させながら中島と弓子に武器で戦わせよう。弓子は仲魔よりもルシファーに大きなダメージを与えることが可能だからである。そして、ルシファーのメディカルは、白龍の玉で封じ込めよう。



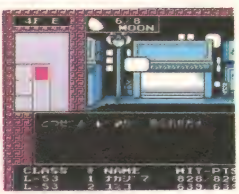
※数字はその場所に行くと、同じ数字の場所にワープすることを示しています。
❶、❷、❸の順にワープしてから、矢印の通りに歩けば先へ進めます

●最強の剣のありか

ビエンの町の2Fにある。4Fに行きルースが騒ぎだした場所で新月以外の時にマッパーで扉が開く。そこから南東の落とし穴にわざと落ちなければいけないが、そこへは北からぐるりと一周せねばならない。その後地下1階の南東から北の階段へ進み1Fから2Fの小部屋へ。

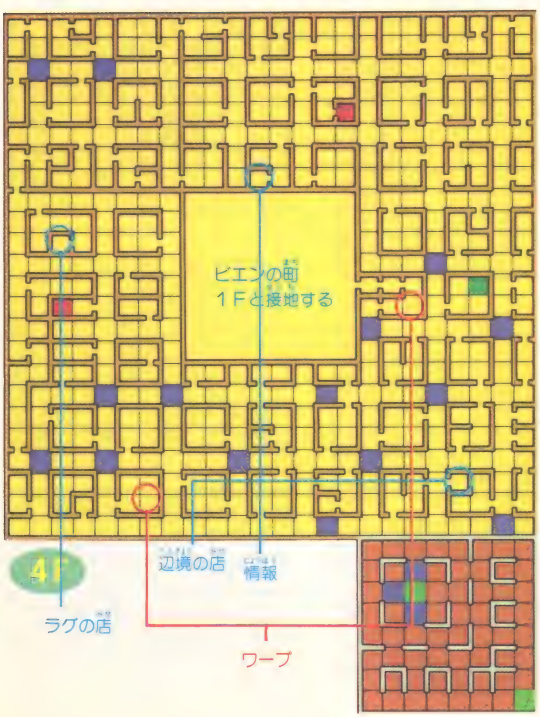


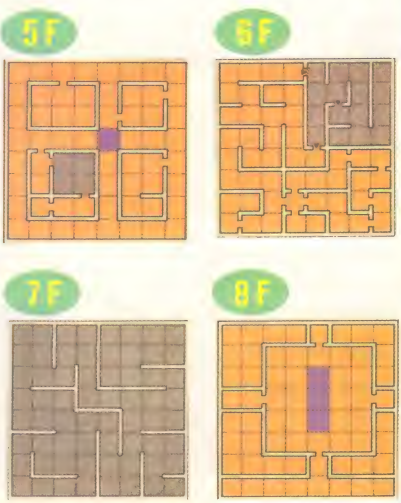
◎ルースが騒いだ場所で新月以外の時



◎マッパーを使うと扉が開く

◎体力と知力と運の合計が48以上で取得





9 天地を喰らう

"三国志"が舞台の歴史RPG

TENCHI WO KURAU

カプコン
1989年5月19日発売
シミュレーション型RPG
5900円(税別)

全8シナリオの中でつまずきやすいところを中心に攻略。訪れる場所54カ所、全169人の武将のデータも紹介。果たして中国を征服できるのは誰なのか!? 歴史RPGの紹介だ。

全シナリオの要点をチェック!!

60人以上の武将の協力を得ながら宿敵、魏・呉を征し中国を統一するまでの全8シナリオ攻略ポイントをチェックする。

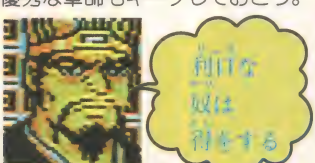
シナリオ1では国を乱す黄巾賊を退治し、2では反逆者董卓を…とシナリオを追うごとにスケールがでかくなっていくぞ!!

□強い敵には策略を

自分達の兵数が敵と同じかそれ以下のときは、力ずくでぶつかってもボロボロになってしまう。上手に勝利するには策略を駆使しよう。逆に弱い相手でも策略を使ってくる敵軍は要注意。

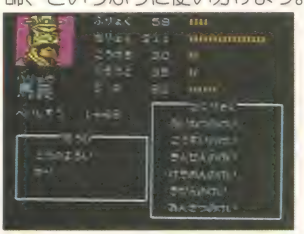
□知将を利用しろ!

実際に戦闘をする5人の前衛武将の中に必ず1～2人の知力の高い武将を混ぜておこう。策略をかけるときに必要なのがこうした知将の存在なのだ。また優秀な軍師もキープしておこう。

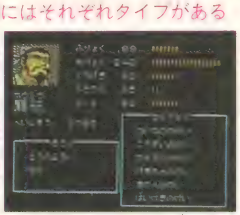


□軍師の使い分け

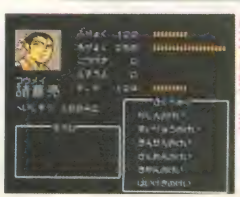
軍師が何人もいるならば、敵のタイプと兵数にあわせて軍師を替えてしまうこともできる。やたら知力が低くて兵数の多い武将には暗殺を使える軍師、策略を使う奴には策免を使える軍師、というふうに使い分けよう。



○軍師にはそれぞれタイプがある



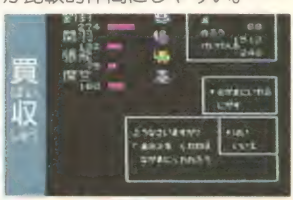
○廉統は暗殺と撃免で猛将を撃滅させる



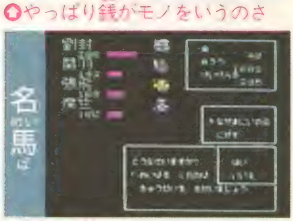
○孔明は策免の計で知将の策を封じる!

□敵を味方につけろ

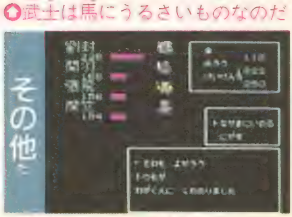
昨日の敵は今日の友、ナマイキに攻撃してきた連中も味方につけてしまえば頼もしい仲間だ。買収、名馬などで雇うことができる。主人をなくした浪人武将が比較的仲間にしやすい。



○やっぱり銭がモノをいうのさ



○武士は馬にうるさいものなのだ

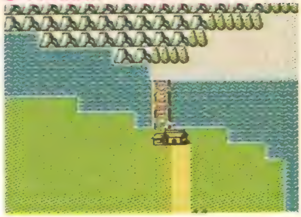


○素直というのか妄直というのか

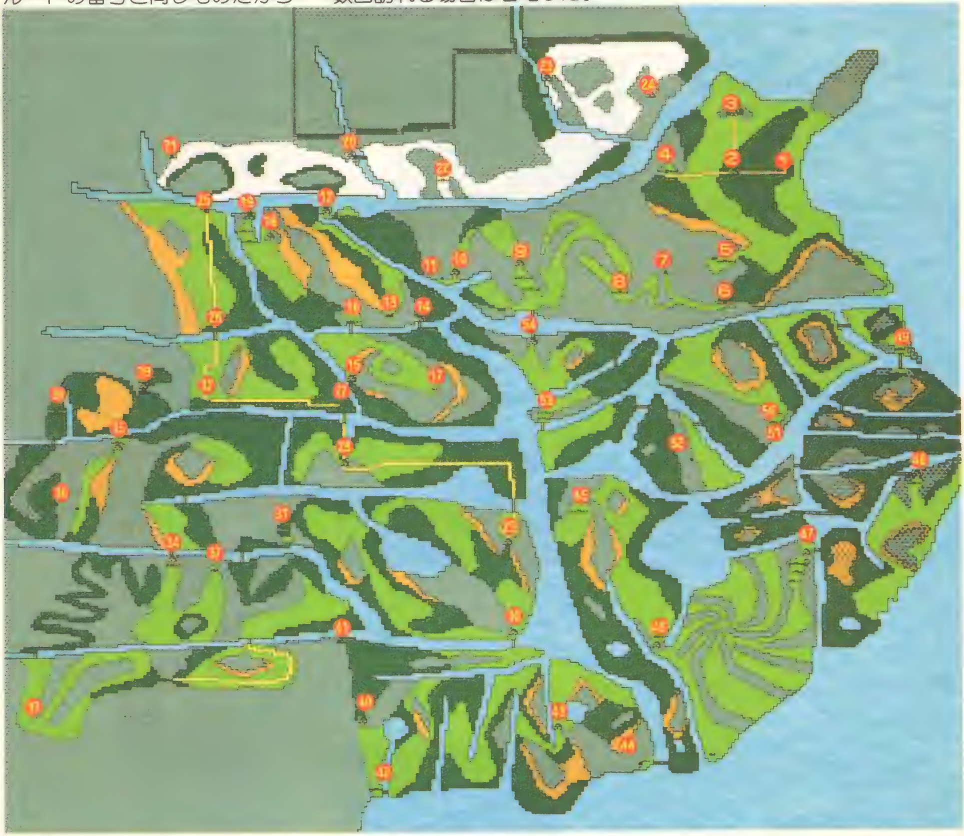
©本宮ひろ志／本宮企画／集英社／CAPCOM

中国大陸・フィールドマップ

舞台となる三国時代の中国全土。マップの数字は下の地名一覧と後ページのシナリオ別攻略ルートの番号と同じものだから照らしあわせて読んでほしい。攻略の手順は①〜54の順に進めていけるようになっている。複数回訪れる場合は省略した。



中国横断、うるとらゲーム♪



1 [illegible]	10 [illegible]	19 [illegible]	28 武陵城	37 剣作りの名人の小屋	46 晋都城
2 [illegible]	11 洞くつ②	20 [illegible]	29 [illegible]	38 綿竹関	47 建業城
3 [illegible]	12 [illegible]	21 [illegible]	30 [illegible]	39 [illegible]	48 [illegible]城
4 大興山	13 趙雲のいる酒場	22 常　山	31 零陵城	40 建安城	49 合淝[illegible]
5 [illegible]	14 [illegible]	23 [illegible]	32 [illegible]	41 [illegible]	50 [illegible]
6 [illegible]	15 [illegible]	24 [illegible]	33 [illegible]	42 [illegible]	51 [illegible]
7 洞くつ①	16 [illegible]	25 [illegible]	34 [illegible]	43 [illegible]	52 [illegible]
8 [illegible]	17 [illegible]	26 [illegible]	35 [illegible]	44 [illegible]	53 [illegible]
9 [illegible]	18 洞くつ③	27 馬良のいる小屋	36 洞くつ⑤	45 [illegible]	54 陳　城

※マップの数字は上の一覧表の番号と同じものです。

天地を喰らう

シナリオ1 黄巾賊討伐

はびこる無法者・黄巾賊を退治するため劉備玄徳は関羽、張飛と共に旅立った。敵は張宝、張梁、張角3兄弟。初陣を飾れ。

青州城・大興山

武器と防具さえ装備していればレベル1で張宝、張梁の軍を倒せる。経験値が高いのですぐレベルアップできて得をする。

敵のネジロになっている城や砦

鉄門峡

ここを守る張角は今までのような弱敵ではない。策略を使い長期戦に持ちこもう。砦の中に宝箱がある。仲間も見つかる。

今度の敵はちょっとてごわそうだ

再び青州城

戦いに敗れた張角たちは再び青州城にたてこもる。これがシナリオ1の最後の戦いとなるので気合いを入れて立ち向かおう。城の裏の山道からもぐりこめ！

ルート：❶→❷→❸→❹→❺→❸→❷
※数字は前頁MAPに対応

味方：宋仁　宋勇　糜竺　陳登　劉封

ワンポイント・チェック

裏の山道に入るには

青州城裏の山道に入るには黄巾賊の韓忠を仲間に入れなくてはならない。韓忠を先頭にして山道の男に話しかけると中を通れるようになるのだ。

川の向こうに渡れるのだ

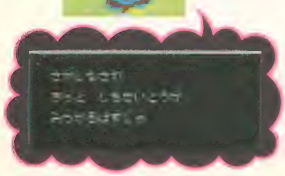
シナリオ2 董卓の反逆

悪名高い董卓・呂布コンビ登場。といっても呂布は武力250というゲーム中で最も強い男。仲間になった後はこれほど頼れるヤツはいないのだ。

汜水関・虎牢関

汜水関を制した後、虎牢関で呂布と戦うことになる。呂布は武力はともかく知力がイマイチなので策略による攻撃がベスト。

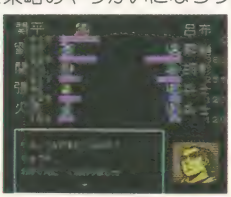
王允に七星刀の情報を聞こう。金のカギは洞くつだ



洛陽にある王允の家へ！

洛陽・陽州城

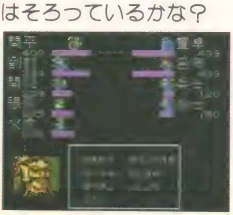
それぞれ董卓、呂布が守っている。どちらも手強い敵だ。またまた策略のやっかいになろう。



戦闘中、七星刀をちらつかせてやると

長安

遂に最後の戦いだ。強い仲間はそろっているかな？



手堅い攻撃が勝利を導く

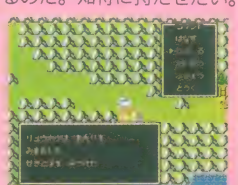
ルート：❻→❼→❽→❾→❿→⓫→⓬

味方：楊謹　火虎　関平　王貴

ワンポイント・チェック

赤兎馬で素早さアップ

呂布に七星刀を渡すと礼に赤兎馬の居場所を教えてくれる。名馬にも使えず、道具にもならないが、持っている武将の素早さが上がるのだ。知将に持たせたい。



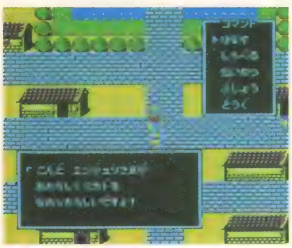
赤兎馬はここにいる

シナリオ3　袁術の侵略

自称・帝の袁術が次なる相手。袁術はエグイ陰謀でいろんな武将を落とし入れている悪党だ。過酷な戦がアナタを待っている。

宛城・淮南城

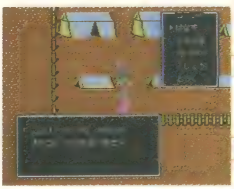
2つの城でしっかり情報を聞こう。五虎将軍の1人、趙雲のことが聞ける。趙雲をさっそく探しておくべきだ。



とんだおふざけヤローだぜ

陳倉

この砦には2人の人間しかいない。テントの中の人物に話しかけると紹介状をもらえるんだ。重要な情報を聞く手がかりだぞ。



水鏡先生の小屋へ持っていこう招待状

南陽城

ついに袁術とケリをつけるときがきた。袁術には、策略を使おう。この城に入ったら、必ず銀のカギを買っておくこと。行商の男がカギを売っている。

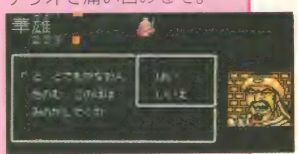
ルート　13→14→15→16→17→18→19

味方　なし

ワンポイント・チェック

袁術の命ごいにのるな

最後の戦で負けると、袁術は命ごいをしてくる。断ってもしつこくすがってくるので、思わず許してしまいそうになるがここで話にのっては絶対ダメ。次のシナリオで痛い目みるぞ。



何度でも断ってやれ

シナリオ4　袁紹の復讐

袁術の兄、袁紹が弟の仇をとろうと攻め込んできた。趙雲を仲間に入れて、対袁紹軍にそなえよう。強い味方が必要だ。

勃海城

城の橋に通せんぼの女の子がいて徐庶に会いたいといっている。橋を渡るため徐庶を探そう。徐庶は城の西の洞くつにいる。

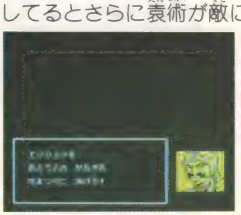
徐庶は優秀な軍師でもあるのだ

広宗城

シナリオ3で仲間になると約束したはずの趙雲がなんと袁紹に仕えていた。妹の手紙を渡すと仲間になってくれるよ。

冀州城

袁紹はじめ8人の武将が最後の対戦相手。1人ずつ狙って倒していこう。徐庶の策略も有効だ。もしシナリオ3で袁術を許してるとさらに袁術が敵に参入。



弟のかたきだ。ちまつりにあげろ

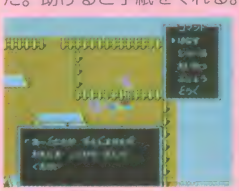
ルート　20→21→22→23→24

味方　周倉　徐庶　趙雲

ワンポイント・チェック

常山の女の子を助け出せ

趙雲のいる広宗城に向かう途中に常山という小さな砦がある。ここには趙雲の妹が捕らわれていて、牢を開けるには銀のカギが必要だ。助けると手紙をくれる。



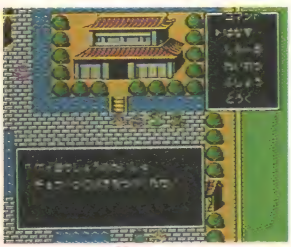
妹を人質にしていたのか

シナリオ5 桂州平定

このシナリオには特別な宿敵というのがいなくて、複数の武将がそれぞれに桂州の覇権をめぐって小ぜり合いをしてるんだ。

武陵城・長沙城

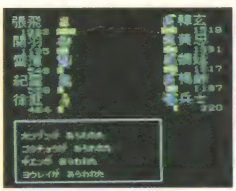
金旋・韓玄軍が待ちかまえている。韓玄軍には新たな五虎将軍、黄忠がいる。戦って勝てば味方になってくれるのだ。



なかなか不敵そうなヒトですね

桂陽城・零陵城

桂陽城の趙範は甘い言葉でこちらのスキをつく。零陵城には怪力の刑道栄がいる。どちらもあなどれない戦力を持ってるぞ。



ネタは上がってるんでい。神妙にしろ

孔明を軍師に

ここ桂州は軍師の宝庫だ。馬良、龐統、孔明といった一流どころの軍師に出会える。軍師にするならやはり知力№1の孔明がいいだろう。S.Pも高いしね。

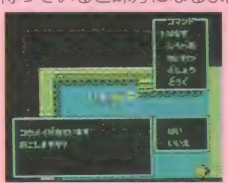
ルート: 25 → 26 → 27 → 28 → 29 → 30 → 31 → 32 → 1 → 32 → 19 → 32

味方: 黄忠 馬良 馬謖 魏延 龐統 諸葛亮(孔明)

ワンポイント・チェック

孔明を仲間にするには

孔明を仲間にするにはけっこうホネを折る。いつも訪ねると入れ違い。やっと見つけた孔明は自宅で安眠中だった。起こさずじっと待っていると味方になるよ。



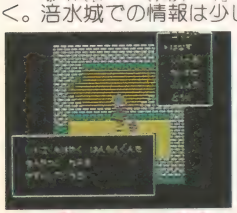
わたしだって眠いよ

シナリオ6 劉璋の裏切り

大守、劉璋が反乱軍につかまったとの知らせを受け、彼の救出に向かう劉備軍。劉璋を助けたのはいいが、恩を仇で返してきた。蜀のマップは広大だぞ。

落鳳坡・涪水城

落鳳坡で情報を得て劉璋の捕われている涪水城へ。牢屋はちょっと体あたりをくらわすと開く。涪水城での情報は少し重要。



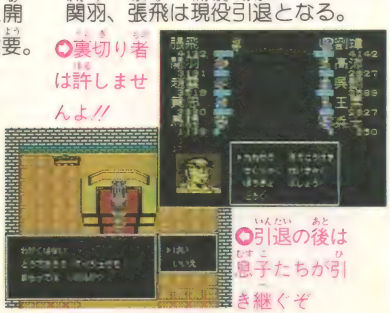
とか何とか言って裏切ってしまう劉璋大守

洛城

洛城を守る武将の中に最後の五虎将軍、馬超がいる。やはり倒さないと仲間にならないんだ。

成都城

劉璋が裏切り、成都城にたてこもっている。この戦に勝つと関羽、張飛は現役引退となる。



裏切り者は許しませんよ!!

引退の後は息子たちが引き継ぐぞ

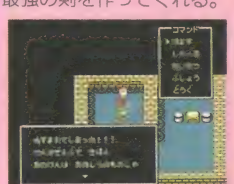
ルート: 33 → 34 → 35 → 36 → 37 → 38 → 39 → 37

味方: 馬超 馬岱 関興 張苞

ワンポイント・チェック

剣作り名人の小屋を訪ねよう

ちょっとはずれた場所に剣作り名人の小屋がある。洞くつ⑥で鉄を手に入れ、訪ねてみよう。このシナリオをクリアして再び行くと最強の剣を作ってくれる。



探せばある、探せば

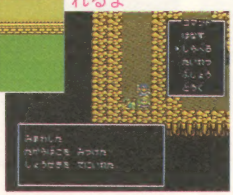
シナリオ7　孫権との戦い

三国志の主役の1人、孫権との対戦。相手は英雄と呼ばれるだけにちょっとやそっとじゃ手に負えないぞ。強くなれ!!

建安城

川が邪魔をして先に進めなくなっている。洞くつで硝石を見つけ、城で老木の枝を手に入れて爆弾を作らなければならない。

◎爆弾で川を壊せば渡れるよ



◎迷路の奥で硝石を見つけたぞ!!

鄱陽砦・晋都城

長い道のりを経て砦に着いたが孫権は一足早く引き揚げていた。晋都城には青龍刀がある。

建業城

呉の本拠地はここだ。最初の太史慈軍は孫権軍以上に手強い敵。策免の計をくり返し使って策略を使う奴からやっつけろ!

◎三国志の主人公の1人とあって怖いぐらい強い

ルート　28→31→39→40→41→40→42→43→44→45→46→47

味方　なし

ワンポイント・チェック

洞くつは宝の山だ!!

店で買うと高値のつく武器、防具が洞くつの中で手に入る。最強の剣も洞くつ内にかくされているし、ダンジョン探索は手を抜かないで行った方がいいかもね。

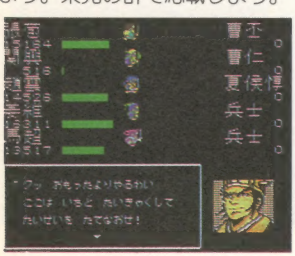
◎土竜の剣を見つけたあ!

シナリオ8　中国征覇..!!

いよいよ中国征覇の一歩前、魏との戦いになった。ここまでくると知力武力兼ねそなえた武将が山ほどいる。ガンバレ!!

合肥砦・汝南城

曹操のセガレ、曹丕との戦いになる。曹丕は暗殺の計が得意で、一撃で武将を全滅させてしまう。策免の計で応戦しよう。



◎兵数の多さが気になるな

陳留砦

司馬懿出現。強いし策略は使うし4万の兵力を持っている。力で攻めず策略をうまく利用しよう。司馬懿を集中的に攻撃しよう。

洛陽

最後の最後は武将のオンパレード。全5回戦。最初はりきりすぎると後でバテるぞ。S.Pもなるべく節約しよう。

◎エンディングは見れるのかな〜!?

ルート　48→49→50→47→29→50→51→52→53→54→9

味方　姜維

ワンポイント・チェック

徐州城を拠点にしよう

最後の戦場洛陽で敗れると、また遠い汝南城に引き戻されてしまい、再び長い山道を通り洛陽へ戻らなくてはならない。徐州城でセーブしておくと便利だよ。

◎洛陽に近いし敵も弱いし

全武将・各種能力データ一覧表

中国の戦国時代を題材にした「天地を喰らう」には169人に及ぶ武将が登場する。強大な武力を誇り、こうかつな策略をはりめぐらす敵軍を打ち破るには、敵武将の能力を把握することが必要だ。そこで、まず主人公・劉備軍の能力データを、次にシナリオ別に登場する敵武将の能力データを一挙公開する。

劉備軍

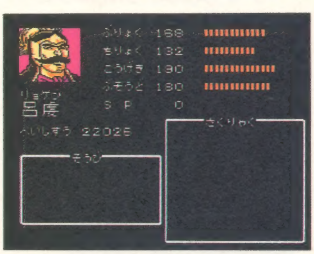
劉備	180	225		
	314	①		
関羽	245	180		
	――	①		
張飛	250	75		
	――	①		
趙雲	245	216		
	――	⑬		
黄忠	235	147		
	――	㉙		
馬超	245	162		
	――	㉟		
諸葛亮	122	255		
	――	㉜		
馬岱	225	175	3110	㉟
龐統	99	240	3765	――
関平	200	137	418	⑥
関興	237	175	――	㉙
張苞	240	150	――	㉚
陳珪	42	168	――	――
徐庶	73	220	643	㉑
伊籍	44	200	1197	㉕
馬良	59	211	1449	㉗
馬謖	138	195	1754	㉖
姜維	204	225	――	㊽
劉封	187	162	399	②
糜竺	73	157	161	②
火虎	80	175	236	⑧
宋仁	80	100	110	①
宋勇	60	40	104	①
楊謹	125	40	247	⑥
王貴	110	40	346	⑨
陳登	94	157	153	③
周超	140	20	346	⑲

シナリオ1 黄巾賊

張角	93	136		
	346	⑤		
張梁	102	34	346	③
張宝	68	144	299	④
馬元義	76	34	177	③
鄧茂	93	34	153	⑤
程遠志	85	68	195	④
韓忠	80	30	204	⑤

シナリオ2 董卓軍

呂布	255	72		
	439	⑧		
董卓	162	72		
	439	⑨		
華雄	162	36	439	⑥
李粛	99	45	299	⑥
李儒	18	200	362	⑧
李傕	120	72	399	⑨
徐栄	90	117	314	⑨
郭汜	128	72	418	⑨
樊稠	117	180	380	⑨
胡軫	90	45	299	⑨
董旻	72	36	380	⑫
楊醜	153	36	399	⑫
賈詡	18	220	418	⑫
張済	147	36	362	⑫

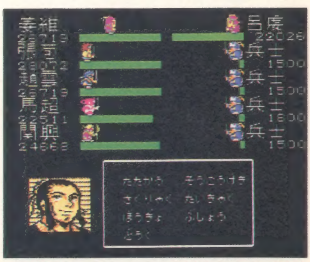


シナリオ3 袁術軍

袁術	142	152		
	899	⑲		
雷薄	142	76	643	⑭
陳紀	85	47	531	⑭
紀霊	192	47	613	⑮
張勲	183	28	675	⑮
韓暹	114	38	585	⑯
李豊	76	57	557	⑯
梁紀	85	76	643	⑲
陳蘭	76	57	460	⑲
梁剛	85	28	506	⑲
袁胤	133	142	643	⑲
呂範	76	161	817	⑲

シナリオ4 袁紹軍

袁紹	170	150		
	1754	㉔		
呂廣	160	50	1037	⑳
審配	60	130	1255	⑳
高覧	100	60	942	⑳
許収	40	170	1255	㉒
顔良	180	40	1381	㉒
文醜	190	40	1449	㉒
袁譚	160	130	1594	㉓
袁熙	140	120	1519	㉓
田豊	120	160	1141	㉓
馬延	90	80	942	㉔
呂翔	150	50	942	㉔
張顗	100	90	989	㉔
郭図	180	90	1317	㉔
張郃	210	150	1317	㉔
沮授	40	180	1449	㉔



●「武将」コマンドでデータを確認

●戦闘では、武将のデータが必要だ

シナリオ5 韓玄軍

韓玄	136		126	
	1519		㉙	
趙範	136	105	1594	㉚
鮑龍	126	63	1255	㉚
陳応	136	42	1197	㉚
刑道栄	168	31	1519	㉛
劉延	126	126	1381	㉛
劉度	126	157	1672	㉛
鞏志	94	157	1197	㉘
楊齢	168	42	1197	㉙
金旋	147	42	1317	㉘

シナリオ6 劉璋軍

劉璋	110		110	
	4142		㊴	
劉璝	110	110	3262	㉝
張任	207	165	3262	㉝
孟達	154	132	3589	㉞
鄧賢	90	160	2226	㉞
厳顔	207	154	3262	㉞
法正	66	198	2965	㉞
楊懐	165	99	2965	㉞
黄権	66	165	2695	㉟
冷苞	180	70	2024	㉟
龐悳	212	200	2965	㉟
李厳	90	160	2827	㊳
劉巴	99	176	2569	㊳
劉循	132	99	3110	㊳
雷同	184	88	3110	㊴
呉蘭	180	99	2965	㊴
高沛	172	88	2827	㊴
呉懿	176	143	3589	㊴
王累	135	132	2827	㊴

シナリオ7 呉軍

孫権	228		207	
	19087		㊼	
凌統	161	103	5516	㉛
虞翻	69	184	5014	㉛
潘璋	185	90	4780	㉘
陳武	161	115	5014	㉘
甘寧	223	140	6069	㊵
魯粛	120	218	6365	㊵
周瑜	195	230	6365	㊷
顧雍	127	184	5014	㊷
闞沢	160	199	5259	㊷
諸葛謹	125	215	6365	㊸
蒋欽	182	115	5259	㊸
韓当	180	115	5516	㊸
丁奉	120	184	15769	㊺
程普	120	210	9326	㊺
張昭	140	240	8082	㊺
歩騭	124	192	7003	㊺
呂蒙	130	225	14333	㊺
黄蓋	207	103	9326	㊻
孫瑜	210	180	13027	㊺
張紘	113	211	10763	㊺
朱治	210	95	10261	㊺
孫翊	172	46	15769	㊼
周泰	180	45	10763	㊼
師綜	69	115	9326	㊼
孫桓	215	115	16540	㊼
徐盛	195	103	11289	㊼
陸績	57	161	11289	㊼
太史慈	230	123	15769	㊼
陸遜	215	240	11841	㊼

シナリオ8 魏軍

曹丕	216		204	
	20020		㊾	
司馬懿	180		250	
	40972		㊿	
夏侯淵	204	168	11289	㊽
曹植	132	220	13665	㊾
曹仁	180	156	14333	㊾
夏侯惇	204	192	13665	㊾
曹休	168	108	15034	㊿
曹純	168	48	13665	㊿
夏侯尚	156	144	17349	㊿
夏侯徳	168	132	16540	㊿
曹彰	242	168	19087	㊿
曹昂	180	84	18197	㊿
夏侯楙	180	84	16540	㊿
牛金	204	36	20020	㊸
楊修	124	228	20999	㊸
蔣斡	136	180	19087	㊸
荀彧	72	228	25418	㊹
李典	156	108	23103	㊹
王双	216	48	20999	㊹
典韋	222	48	20020	㊿
侯成	192	108	18197	⑨
劉曄	60	180	16540	⑨
劉岱	168	84	26661	⑨
陳群	72	228	24233	⑨
呂虔	168	132	22026	⑨
楽進	168	72	29332	⑨
王粲	36	204	26661	⑨
毛玠	132	72	24233	⑨
司馬師	192	220	27965	⑨
司馬昭	180	232	30767	⑨
于禁	200	48	30767	⑨
魏続	180	84	27965	⑨
程昱	148	216	24233	⑨
許褚	228	24	20020	㊿

表&記き号ごう説せつ明めい

この表では全武将の能力データを掲載した。データの種類は色で分けられ、その内容は右に示した。なお、物語上は登場してもゲームに出てこない武将の名前は省略した。

〝武力〟を表示。数値が高いほど武勇にすぐれた武将ということになる。

〝兵士数〟を表示。数値が高いほど、戦闘画面では有利。
――は不明。

〝知力〟を表示。この数値が高い武将は、軍師になることができる。

最初に登場する場所を、45ページのMAPの番号に対応させて表示。

RPG

攻略大全 上巻

平成元年11月3日発行（隔週金曜日発行）第5巻第20号（通巻90号）

ファミリーコンピュータ Magazine
No.20特別付録